GRATUITA

Marzo 2013 N 32

http://revistacreativefuture.blogspot.com.es/

CREATIVE FUTURE

REVISTA DE VIDEOJUEGOS

ANALISIS

TOMB RAIDER

LA PRIMERA GRAN EXPEDICIÓN DE LA PEQUEÑA LARA

ANALISIS

CRYSIS 3

EL ARCO Y EL CAMUFLAJE SERÁN TUS AMIGOS

BIOSHOCK INFINITE

ENTREVISTA EXCLUSIVA A DREW HOLMES

NUESTRO MAYOR DESAFÍO FUE SIN DUDA CREAR A ELIZABETH

•RETRO MADRID 2013 •BLACK OPS 2 REVOLUTION •STAR TREK •

EDITORIAL



DIRECTOR
BIBIANO RUIZ

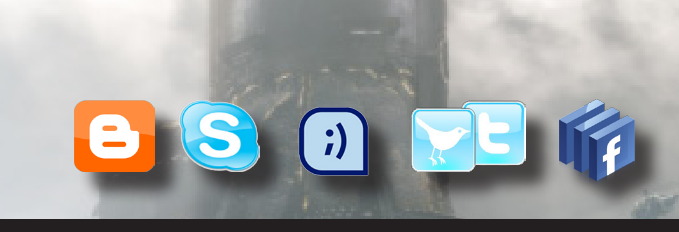
COORDINADOR
JOSE ALCARAZ

DISEÑO
DISEÑO Y MAQUETACION
CRISTINA USERO
TIRA CÓMICA
JAUME FONT

REDACCION:
CORAL VILLAVERDE
JESUS MAGAÑA
JUAN J. SUAREZ
DAVID VAQUERIZO
RAUL MARTIN
ISA GARCIA

COLABORAN:
CARMEN RUIZ

CREATIVE FUTURE #32: ENTREVISTAMOS AL GUIONISTA PRINCIPAL DE BIOSHOCK INFINITE

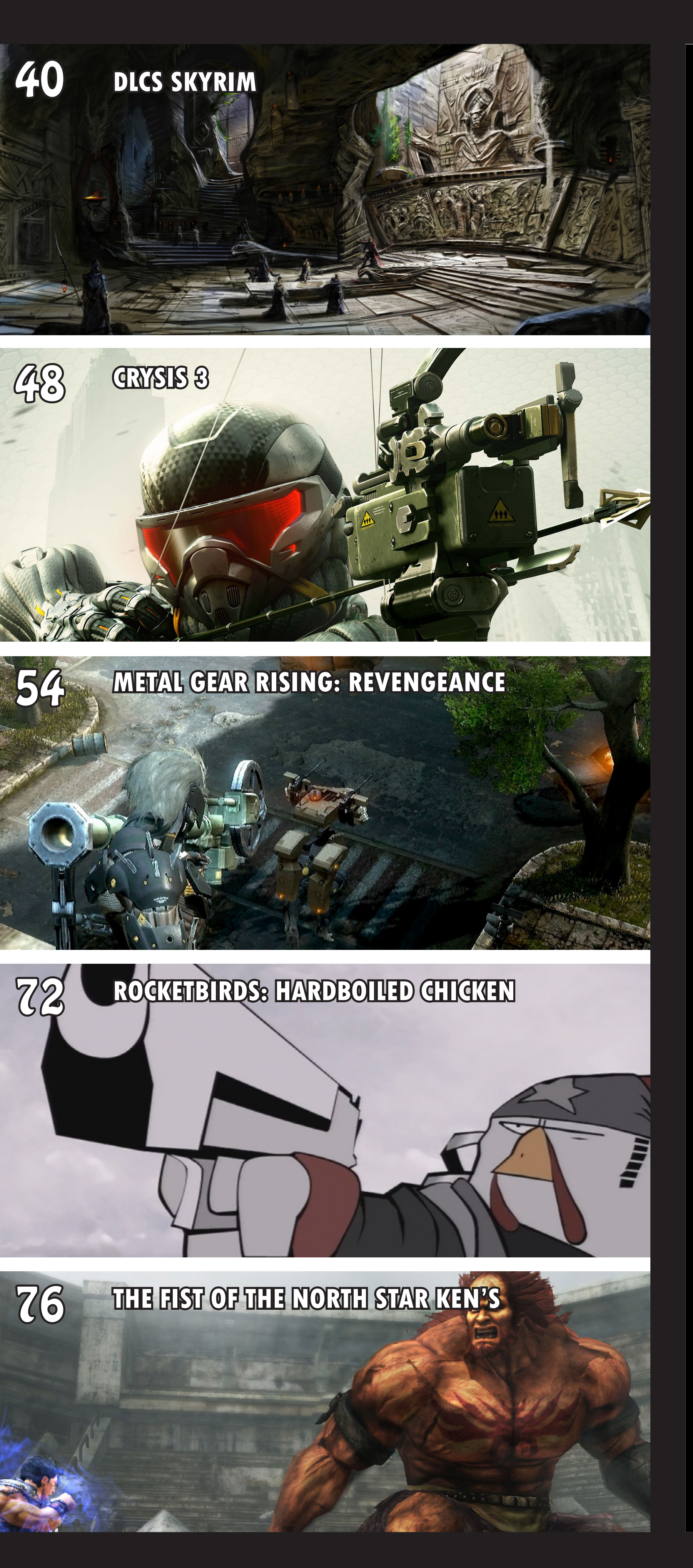


En Creative Future estamos muy contentos con este número. Porque en el incluimos una entrevista exclusiva a la desarrollado Irrational Games, para ser más exactos a Drew Holmes, Lead Writer del próximo lanzamiento de la compañía, Bioshock Infinite que verá la luz a finales de este mes.

Además de esto hablaremos de futuros lanzamientos y contareis con los análisis de juegos como Crysis 3, Metal Gear Rising: Revengeance, Tomb raider, el primer dlc para Call of duty Back Ops 2 Revolution y mucho más, además de nuestras secciones permanentes como Allgame, Avances y Curiosidades.

Bibiano Ruiz
Director de Creative Future

email: prensa.CreativeFuture@gmail.com



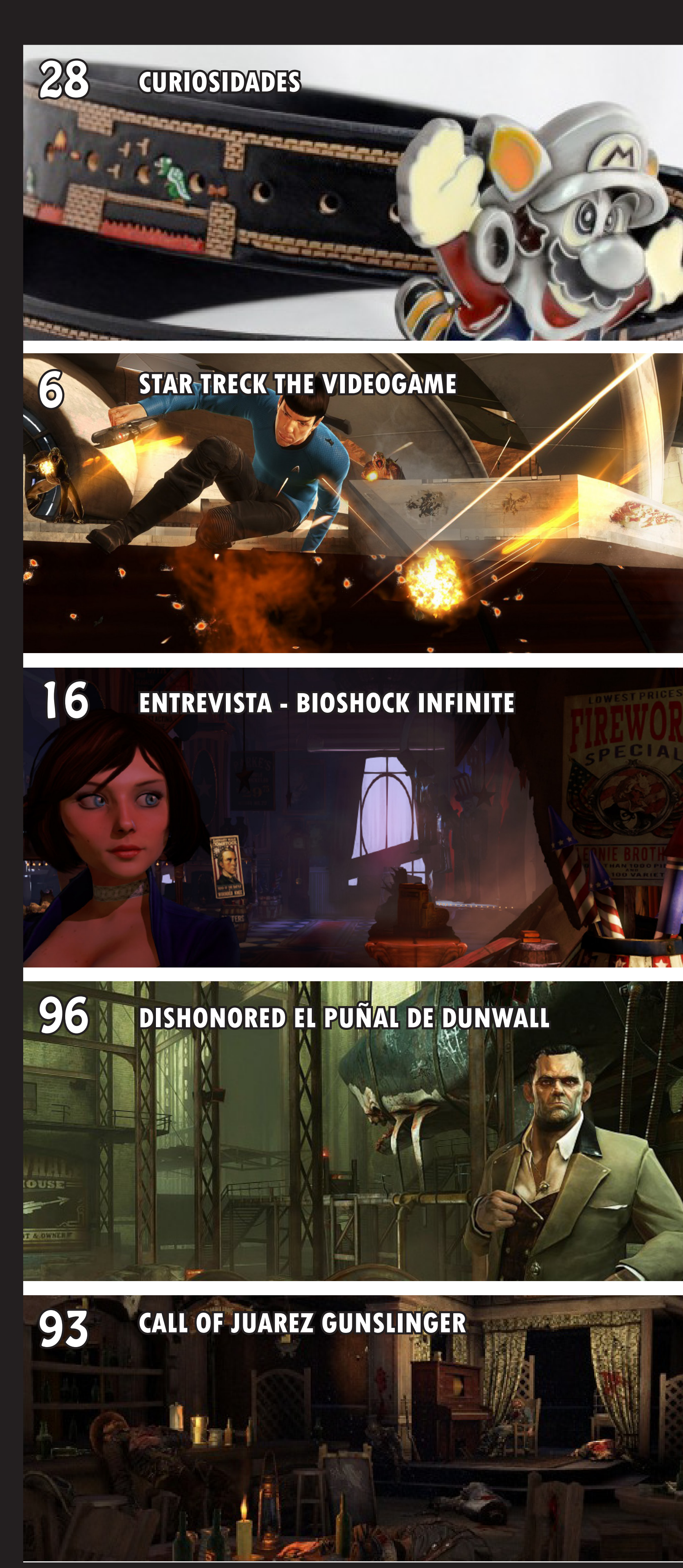
ENTREVISTA

ESPECIALES

REPORTAJES

SECCIONES

ANALISIS



28 CURIOSIDADES
6 STAR TRECK THE VIDEOGAME
16 ENTREVISTA - BIOSHOCK INFINITE
96 DISHONORED EL PUÑAL DE DUNWALL
93 CALL OF JUAREZ GUNSLINGER

STAR TREK
THE VIDEO GAME

LA COOPERACIÓN SERÁ VITAL

Seguramente la película de 2009 de Star Trek es conocida por todos los fans de la saga pues hizo resurgir nuevamente todo el universo Trekkie con una nueva ambientación y nuevas caras para antiguos conocidos. Pues bien como viene siendo habitual en los últimos tiempos, toda película viene acompañada de un videojuego, y Star Trek En la oscuridad vendrá acompañado de Star Trek el videojuego, pero no os preocupéis pues el encargado de desarrollarlo es Digital Games, creadores de The Darkness 2, y en unas declaraciones que hicieron fue que querían desvincular el juego de los estigmas sobre los juegos basados en película.

Star Trek el videojuego cuenta con una trama original y un gran sistema cooperativo en el que manejaremos a Kirk y Spock que tendrán que enfrentarse a ,los ya conocidos por todos los fans, los Gorn, lagartijas super desarrolladas que tiene por objetivo la conquista del universo.

Lo más destacado del juego es su componente cooperativo, pues si bien mientras juguemos no podremos cambiar entre Kirk y Spock durante un capítulo, en cualquier momento un amigo podrá unirse a la partida con el otro personaje, y en este punto es donde el juego mostrará sus mejores resultados pues tendremos que cooperar para, usando las habilidades de los dos míticos personajes combinadas, avanzar por el escenario, pues mientras que Kirk es un tipo de personaje al más puro estilo shooter, Spock se basa más en el sigilo, pudiendo usar su pellizco Vulcano o su fusión mental, además



por lo que se ha podido ver en los videos mostrados hasta la fecha, en determinadas escenas deberán apoyarse el uno en el otro para continuar (en algunos casos literalmente). Además sus armas también están hechas para combinarse pues mientras Kirk lleva un laser con capacidad de aturdir, la de Spock paraliza a los enemigos.

Este juego reunirá a la tripulación de la U.S.S. Enterprise para vivir una nueva aventura. Pero Kirk, Spock, Bones, Scotty, Uhura, Chekov y Sulu no estarán solos, sino que contarán con la ayuda de dos nuevos personajes que harán su primera aparición en el universo Star Trek. Al principio del juego, Kirk y Spock deberán acudir a la llamada de rescate de una misteriosa estación espacial que está al borde del desastre. Nada más llegar, Kirk y Spock conocerán a una científica de Vulcano llamada T'Mar, quien jugará un papel importante en el viaje cargado de acción que les espera por delante, es la capitana de la estación espacial y amiga de la infancia de Spock. Según avanza la historia, T'Mar se unirá a Kirk y Spock en su viaje hacia Nuevo Vulcano, un planeta que orbita una estrella binaria y que ha sido colonizado



por los vulcanos tras la destrucción de su hogar natal, tal y como se ve en la película Star Trek de 2009. Allí encontrarán a Surok, un gran líder de Vulcano, que fue uno de los mentores de Spock en su infancia y, además, es el padre de T'Mar. A lo largo del juego, los usuarios descubrirán que Surok es uno de los pocos supervivientes del feroz ataque al planeta Nuevo Vulcano a manos de los malvados Gorn. El motivo de su ataque y qué es lo que quieren son los aspectos clave en torno a los que gira Star Trek el videojuego. A lo largo de la historia, tanto T'Mar como Surok juegan papeles clave a la hora de ayudar a Kirk y Spock a desvelar los motivos de los brutales ataques de los Gorn a lo largo y ancho de toda la galaxia. También revelan que los Gorn han robado una misteriosa máquina conocida como el dispositivo Helios, un artefacto que puede ser muy peligrosa si se deja en manos de un enemigo tan implacable como los Gora.

Para finalizar este especial os ponemos unas declaraciones de Brian Millar, vicepresidente Senior de Paramount y director ejecutivo, que asegura que "los videojuegos ya no son solo algo divertido de jugar, sino que se han convertido en un medio fantástico para contar historias. Con Star Trek tuvimos la oportunidad única de presentar a nuevos personajes que juegan un papel fundamental en el argumento de nuestra historia.





PLATAFORMAS: PS3, 360, PC

GENERO: ACCION

REALIZADO POR JOSE M. ALCARAZ

UN JUEGO QUE HARÁ LAS DELICIAS DE LOS FANS

Dicha historia es canon dentro del nuevo universo Star Trek, así que fue una gran responsabilidad conseguir que estos nuevos personajes funcionasen y lograr que fuesen interesantes y atractivos para los jugadores". Miller añade también que "para los jugadores que no quieren más que disfrutar de la experiencia de ponerse en la piel de Kirk y Spock, Star Trek va a ser un juego fantástico. Pero para los que quieran profundizar más en una historia intensa y completa, esperamos que sea una aventura que satisfaga por igual tanto a los aficionados de toda la vida como a los amantes de los videojuegos".



Destaca su mejora visual y gráfica

Vuelve a las andadas un clásico entre los clásicos del shooter, Painkiller: Hell & Damnation. Esta vez, de la mano de Farm 51, que fue fundada por algunos de los miembros de People can fly (los que trabajaron en el juego original).

Cuando hablamos de People can fly hablamos de calidad, ya que son responsables de sacar títulos como Bullestorm o el último juego de Gears of War: Judment. Ahora con el nombre de Farm 51 uno de los títulos con mejor crítica es el NecroVision, se trata de otro shooter en primera persona Su historia comienza con la muerte de Daniel Garner y su mujer. Mientras ella es enviada al cielo, Daniel se queda en el purgatorio donde no le queda más remedio que hacer un pacto con el demonio con el fin de poder ir al cielo para estar con su amada esposa. Aunque parezca mentira, por el título que tiene, se trata de una historia de amor. Está claro que hacer un pacto con el demonio, tiene su trampa, si quieres algo, has de ofrecer algo a cambio, en este caso tendremos que seguir

todas las ordenes que nos den, normalmente va a ser matar indiscriminadamente a todos los enemigos que nos encontremos, que no serán pocos. Lo curioso de este juego es que los enemigos pueden salir en cualquier parte del escenario, no es como en otros títulos donde los enemigos están "esperando" en una zona determinada de la cual no pueden salir. En el Painkiller nos encontraremos con hordas de enemigos que nos seguirán por todo el mapa si fuera necesario, asique lo recomendable es acabar con los enemigos que te encuentras antes de avanzar, o si no te verá rodeado por multitud de enemigos con unas ganas inmensas de acabar contigo, esto se traduce en una muerte segura. Contamos con más de 30 tipos distintos de enemigos, aunque la inteligencia de todos ellos brilla por su ausencia, ya que solo buscan ataques directos, y enfrentamientos cuerpo a cuerpo, la verdad es que se agradecería que atacasen con otros estilos para hacer más amena la jugabilidad ya





que tendríamos que pensarnos mejor la estrategia de combate. Contaremos además con jefes finales de un tamaño que asusta, aunque lo que realmente asusta son sus ataques ya que son muy poderosos y difíciles de evitar. En cuanto a los controles no tienen demasiada complicación, tienes lo básico, cambiar de arma, apuntar disparo normal, disparo secundario, salto... También podremos cambiar de munición, ya que hay enemigos que es más fácil acabar con ellos teniendo un determinado tipo de munición.
Si lo comparamos con el Painkiller original, los controles de este último dejan mucho que desear, es mucho menos fluido con lo que dificulta más el enfrentarse a gran cantidad de enemigos.
Su banda sonora es bastante buena, ha sido realizada por el grupo Ojo Rojo, un grupo heavy metal, que encaja a la perfección con la situación e historia del juego en definitiva, es una gran acierto.
Uno de los puntos fuertes del Painkiller es su modo multijugador. Podremos jugar toda la campaña del juego de modo online o LAN. Además tendremos varias formas de jugar de forma online, como capturar la bandera del equipo contrario, modo survival...
Es un juego entretenido aunque no es brillante, viendo como era el juego original, se esperaba mucho más de este título, por lo que se ve, parece que le han dado más importancia a lo visual y BSO que a la jugabilidad en sí.
Para los amantes del original, es posible que defraude y para los que no lo conocen, habrá que probarlo para saberlo.



PAINKILLER HELL AND DAMNATION

PLATAFORMAS: 360, PS3, PC

GENERO: ACCION

REALIZADO POR RAUL MARTIN



Te enfrentaras contra hordas de enemigos sedientos de sangre



Nos hemos despazado hasta Las Rozas para probar el nuevo videojuego de 2K: Bioshock Infinity Este nuevo título nos trae muchas novedades nunca antes vistas en esta saga, dejamos la oscuridad y salimos a la luz, escenarios gigantes, con una ambientación impresionante y una historia aún mucho mejor. En Creative Future estamos contentos porque venimos a probar a las oficinas de 2K en España una demo del juego, tres intensas horas de juego y con la compañía de Jesús Sotillo que nos presenta este nuevo y fantástico título: Bioshock Infinity, que promete ser uno de los grandes lanzamientos del año. La verdad es que este juego engancha desde el primer momento. Si no te engancha la fabulosa historia, porque te puedo decir que cuenta con un impresionante guión, te enganchará el asombroso aspecto gráfico. Pasamos de lugares oscuros y cerrados a una ciudad flotante en medio del cielo, luminosa y amplia, donde podremos descubrir, explorar y recorrer muchos lugares. Además el juego cuenta con una jugabilidad magnífica, elementos como un espectacular gancho que llevaremos en la



mano y nos permitirá hacer multitud de cosas y que será uno de los principales puntos del juego, además contamos también con un sistema de tranvía volador al que nos podemos enganchar para recorrer la ciudad. Sobre la historia del juego os puedo decir que parece sacada de un gran libro. Empieza de una forma que no os voy a contar, pero que a los seguidores de la saga de Bioshock os va traer recuerdos y no os lo quiero fastidiar para que lo descubráis vosotros mismos. La cuestión es que nos encontramos en una ciudad voladora totalmente en paz, prospera, que nos recuerda los felices años 20 de los Estados Unidos, donde veremos que está a la vanguardia de la tecnología de los Estados Unidos y que su comandante es prácticamente un Dios, adorado por sus súbditos de forma incondicional. Poco a poco iremos descubriendo secretos de la ciudad, del gobierno, de quiénes somos y sobre todo de Elisabeth. Recuerda bien este nombre porque no sólo es una mujer, es mucho más. Para finalizar os puedo garantizar que este juego no va a dejar indiferente.



DREW HOLMES

CF: Estoy seguro de que todos nuestros lectores conocen vuestros juegos, pero no así la desarrolladora y sus miembros, por eso mismo ¿qué podríais contarnos de los integrantes del equipo Irrational Games y de vuestra compañía?

DH: Irrational Games nació en 1997 y nuestra verdadera misión es crear las mejores historias para juegos. Nosotros queremos hacer que los jugadores participen completamente en la historia y no que estén sentados viendo que pasa. Algunas de las personas son de las más increíblemente inteligentes y talentosos con las que nunca he trabajado. Los juegos que nosotros hacemos son difíciles de crear, y el compromiso de todos por crear una experiencia de alta calidad es simplemente maravilloso.

CF: Contadnos acerca de la técnica utilizada, herramientas o dificultades que hayáis encontrado en la realización del videojuego y que ha sido lo más difícil de trabajar con esas técnicas o herramientas.

DH: Esto ha sido un gran cambio de un punto de vista técnico partiendo desde lo que era esencialmente un shooter a un entorno grande y abierto con edificios flotantes, los Skyline, etc. Nosotros sabemos que necesitábamos abrir los niveles para proporcionar la sensación de estar realmente 'en el cielo' de Columbia.
Los equipos técnico, de arte y de diseño realizaron un magistral trabajo realizando hazañas técnicas que nosotros no estábamos seguros que pudiéramos realizar al comienzo del desarrollo.

CF: ¿Cuáles fueron las principales dificultades a la hora de elaborar el juego?
DH: Nuestro mayor desafío fue sin duda crear a Elizabeth. Ella acompaña al protagonista y actuará de una forma que no habéis visto nunca. Ella es una verdadera compañera, alguien quien es clave para llevarnos más cerca de la historia. Ella reacciona a cada cosa que sucede de forma que esperar que lo haga una persona.



>>

CF: ¿De dónde surge la idea de crear una ciudad en el cielo?

DH: Nosotros sabíamos que necesitábamos crear un lugar que fuera único y misterioso como Rapture... pero sin ser Rapture. Nosotros siempre comenzamos con el periodo temporal y cuando comenzamos a buscar, la noción de una ciudad flotante nos sería apareciendo una y otra vez.
Al final del siglo pasado y a primeras de este tuvimos un monto de avances tecnológicos y miramos atrás, había realmente un maravillosa sensación.... Una sensación de "¡nada es imposible!" así que la idea de una ciudad flotante en las nubes era algo en gran medida parte de ese período de tiempo. Y nosotros caímos absolutamente enamorados de esto.

CF: Seguramente durante el desarrollo os habréis encontrado con momentos divertidos, pero ¿Podéis contarnos alguna anécdota destacable en la producción del videojuego?

DH: Creo que cuando tratas de crear una IA tan compleja como Elisabeth, obtienes algunos resultados realmente divertidos en el proceso. Ella no es una persona, tenemos que "enseñarle" a ser una persona. He visto bastantes videos de Elisabeth haciendo tonterías. Quizá algún día estos videos verán la luz.



CF: ¿Qué experiencia os ha enseñado más a lo largo de estos años en la saga Bioshock?

DH: No puedo hablar por todos, pero personalmente lo que he aprendido trabajando en este juego es que la mayoría de las veces, la única forma de saber que funciona averiguar que lo que no lo hace. Agarrarse a lo desconocido y siendo intrépido es - para mí - la clave para encontrar el éxito.

CF: ¿Cuáles son las influencias más importantes a la hora de pensar en una historia?

DH: Nos inspiramos en todo tipo de medios, pero para nosotros se trata de crear una historia que sea atractiva para nosotros. La característica fuerte es la historia está centrada en Elisabeth y Booker. Hay grandes temáticas en juego (religión, política, etc.) pero solo son un contexto para el viaje de Elisabeth y Booker.

Queremos desafiar a nuestra audiencia. Queremos desafiar la noción que la gente tiene de lo que los videojuegos pueden hacer a partir de una perspectiva narrativa.

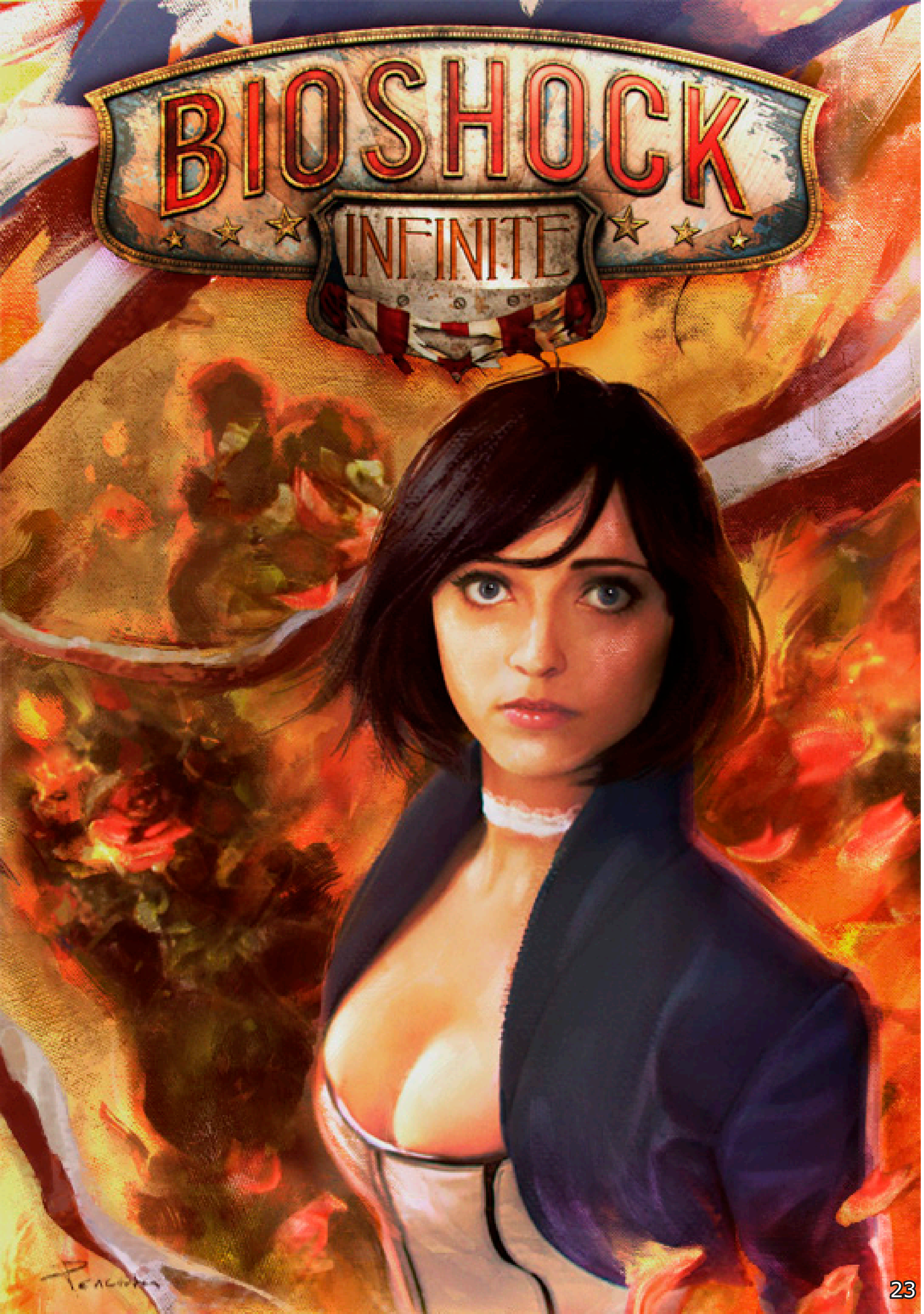


CF: Queréis respetar una línea argumental que fuera acorde con las anteriores entregas, pero ¿Os ha costado mucho conseguir esto?

DH: ¡Hacer juegos en general es un reto increíble! Para nosotros, pienso que establecemos un listón muy alto en cuanto a lo que queremos lograr. Nunca queremos repetirnos y siempre queremos hacerlo mejor que la última vez. Eso realmente nos hizo centrarnos en Elisabeth y la narrativa. Hacer al jugador realmente participar de la historia fue increíblemente difícil, y tuvimos que construir totalmente nuevos sistemas para conseguir esta meta.

CF: En Bioshock Infinite, ¿encontraremos algún guiño o pista sobre el futuro de la saga?

DH: Esa es una pregunta que la gente tendrá que averiguar por si misma mientras juega. ¡Ningún spoiler por mi parte!


BIOSHOCK
INFINITE

Retro Madrid

Da un salto al pasado y vive un ambiente espectacular rodeado de cientos de acompañantes ansiosos por disfrutar lo mismo que tú. RetroMadrid 2013 nos mostró cómo poder seguir sacando partido a los grandes clásicos y comprobar lo magnífico de la comunidad que los respalda. Durante los días 8, 9 y 10 de Marzo se ha podido visitar en Madrid un evento de promoción y homenaje a los juegos retro: RetroMadrid. Hubo cabida para juegos clásicos de los que aún nos tocan la fibra como Maniac Mansion, Ghosts'n Goblins, Indiana Jones Fate of Atlantis, Space Invaders y todos los que podamos recordar, acompañados de todo el merchandising que se nos pueda ocurrir: chapas, pegatinas, pulseras, cuelgamóviles, camisetas.... En el recinto de exposiciones del 'Matadero' de Madrid tuvo lugar el encuentro de todos los amantes de las recreativas y los juegos vintage, donde el ambiente fue increíble, todo el mundo se volcó con el evento que-









riendo participar y haciendo lo posible por tener el control durante un rato de esas maquinitas que nos han visto crecer. Se podía comprar cualquier cosa relacionada con las consolas, arcades y juegos que actualmente no se encuentran fácilmente en las tiendas y, por supuesto, empresas que hacían que fuera más atractivo el evento, tales como Pix Juegos, Tender Pixel Art, AUIC, AUMA, Commodore 4 ever, Amiga Store, Vintagecenterarios, Matra, El mundo del Spectrum y muchos más stands que nos mostraban consolas, juegos, accesorios y demás que podemos adquirir en sus tiendas y así colaborar con ellos. También se pudo disfrutar de un rastrillo en el que hacernos con aquellos pequeños tesoros con los que siempre habíamos soñado y ahora están un poco en el olvido. Un año más RetroMadrid ha cerrado sus puertas, con un éxito arrollador, un evento que comenzó en 1995 y ha ido creciendo exponencialmente hasta la actualidad, hasta el punto de crearse incluso unas colas considerables en la entrada. Lo que nos llamó la atención durante el evento, no fue sólo la exposición de maquinas antiguas y los talleres, sino las conferencias que eran realmente interesantes.Durante la inauguración actuó el grupo 'Sueños Catódicos' y durante todo el fin de semana continuaron los actos como

>>



mesas redondas de MSX, conferencias y charlas muy interesantes que trataban sobre cómo poder ver desde un punto de vista diferente los juegos clásicos. Podréis ver más eventos y seguir informados en http://retromadrid.org/, gracias a la organización y a los patrocinadores. Es difícil hablar de retro sin decir la palabra 'antiguo' y la verdad que no es esa la definición de todo lo que hemos visto; los juegos vintage no se olvidan y seguirán sobreviviendo durante años; Monkey Island, Loom, Pac Man, Cadillacs and Dinosaurs, Alex Kid y el más actual y del que hemos podido seguir los pasos muy de cerca, 'Maldita Castilla'. En definitiva, del juicio de un clásico no puede salir nada que no sea positivo. Hemos disfrutado del Commodore, Atari, Amiga, Master System, Mega Drive... consolas que han ocupado nuestro tiempo y para las que siempre tendremos un sitio especial. Por último, desde Creative Future queremos agradecer especialmente a la organización del evento la atención y colaboración extrema que nos brindó, algo que, en este tipo de eventos tan multitudinarios no suele ser habitual, demostrando una vez más la grandeza de esta comunidad.

RETROMADRID 2013



GAME

El 8, 9 y 10 de marzo
la Aventura continua...

MATA-DERO MADRID

CURIOSIDADES

BEBE Y JUEGA

No hay un número de la revista que en nuestra sección de curiosidades aparezca algo relacionado con Nintendo, pero es que son muchos los fans que hay y por lo tanto que piensan en crear objetos relacionados con esta compañía.

Realmente aunque os mostremos una original petaca basada en una Gameboy, son más de una docena las que han creado basadas en otros videojuegos o consolas: tetris, Assassin's Creed, battlefield,..



CLASES VIRTUALES DE BILLAR

Este curiosos billar te servirá como ayuda para que sepas donde irá tu bola antes de darle, pero ¿Y la fuerza? Aunque el tiro pueda no ser exacto por el tema de la fuerza, el recorrido irá cambiando en tiempo real mientras la bola se mueve por el tablero. Si queréis más información el nombre del proyecto es PoolLiveAid y se está realizando en la Universidad del Algarve en Portugal.

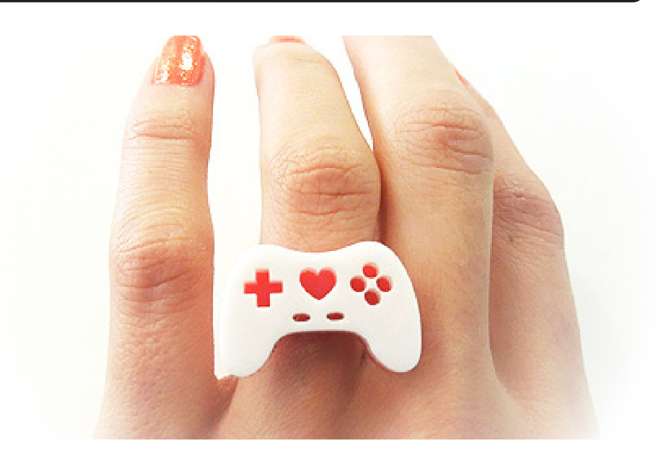


UN CINTURÓN CON PERSONALIDAD



Otro accesorio entre tanto para nuestra vestimenta jugona. Esta vez nos encontramos con un cinturón de Super Mario Bross. Además de contar con una hebilla de lo más molona, durante todo el recorrido del cinturón veremos una larga pantalla del juego con todos los detalles posibles.

EL ANILLO ÚNICO



Antes os hemos mostrado un accesorio para ellos así que ahora traemos uno para ellas. ¿Qué os parece un anillo? Como veis en la foto este insólito anillo está fabricado con materiales acrílicos, tiene forma de mando ¿De qué consola? Y no tiene un precio muy elevado. Además si os ha gustado lo suficiente como para llevarlo a todas partes, también hay un collar a juego con la misma

AÑADE UN TOQUE A TU TRAJE



Este número va de accesorios y por ellos que mejor y más elegante que llegar a un gran evento y aparecer con unos gemelos únicos en la noche, aunque dependiendo de a que evento vayáis podrán caer mejor o peor. Además de estar muy chulos son buenos, ya que cuentan con una estructura de plata y la parte que vemos en la foto esta cubierta de cristal.


EA SPORTS
FIFA 13
FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT
Download from PlayStation®Store
3
www.pegi.info
EST. 2011 EA SPORTS FOOTBALL CLUB
LFP Licencia Oficial
DAILY CLUB
CLUB PRESIDENT ENDS WEEKS OF SPECULATION AS PROMISING NEW TALENT FULFILLS HIS BOYHOOD AMBITION.
NUEVO FICHAJE
BIENVENIDO AL FIFA CLUB
Entra en un lugar donde cada partido cuenta, donde la rivalidad se intensifica de principio a fin. Ya no habrá dos toques iguales. Este es un lugar donde la fantasía se encuentra con la realidad y donde el balón se encuentra con la red, el hogar de millones de usuarios que son BIENVENIDOS AL CLUB.
EASPORTS.COM/BIENVENIDOALCLUB
YA A LA VENTA
PS3
PlayStation.Network
PlayStation.Move FUNCIONALIDADES
Solo en PlayStation.
FIFA 13
PlayStation.3
PlayStation. Network
© 2012 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS y el logotipo de EA SPORTS son marcas comerciales de Electronic Arts Inc. Producto con licencia oficial de la FIFA. © El nombre de FIFA y el logotipo OLP tienen copyright y son marcas comerciales protegidas por la FIFA. Todos los derechos reservados. Fabricado con licencia por Electronic Arts Inc.". "PlayStation", el logo de la familia "PS", "PS3", y el logo de PlayStation Network son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. El resto de marcas registradas son propiedad de sus respectivos dueños.



LA PRIMERA GRAN EXPEDICIÓN DE LA PEQUEÑA LARA

Crystal Dynamics nos trae la primera gran aventura de una inocente y jovencísima Lara Croft, con ella también el reinicio de una magnifica saga.

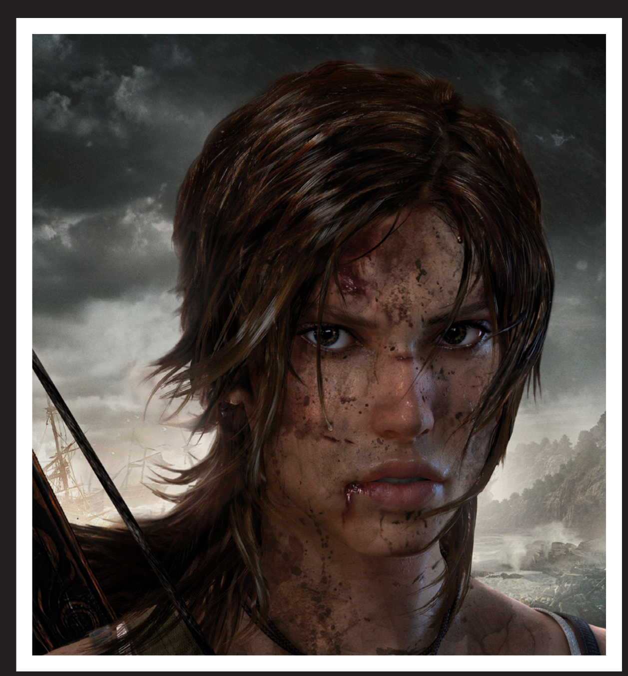
Vuelve Tomb Raider y por lo tanto, vuelve uno de los personajes más queridos por todos, Lara Croft. En esta ocasión, el juego Tomb Raider nos llevara a la primera gran aventura de una joven Lara que busca desvelar el misterio que existe en el llamado "El triángulo del dragón" o también conocido como "El mar del diablo". Lo curioso de esta ubicación es que existe en la realidad y además también tiene algo misterioso, por lo que a ningún navegante le gusta pasar cerca de allí. Volviendo al juego, que es lo que interesa, Lara no estará sola, va con una tripulación formada por un capitán de barco, un arqueólogo famoso, un cocinero y un equipo de televisión que grabará todo lo que sucederá en la misión… sé que parece extraño pero es así, lo grabarán para un reality show, pero no os preocupéis por esto ya que apenas influye en la trama principal. Comienza esta trepidante historia na-



vegando hasta el famoso "triángulo del dragón" que se encuentra rodeado por fuertes tormentas que aparecen por razones del todo desconocidas y como consecuencia de estas, el barco naufraga. Lara, tiene tan mala suerte que se separa del grupo y terminan secuestrándola ¿quiénes? en principio, parece que son solo unos salvajes que viven en la zona pero más tarde sabremos porque están en la isla y cuáles son los motivos por los que actúan de esa manera.

La primera vez que tienes la posibilidad de manejar a Lara, está colgada boca abajo dentro de una cueva, asique tendremos que ingeniárnoslas para escapar de allí. Lo primero que debemos hacer es descolgarnos utilizando el fuego que tendremos cerca y al librarse de la cuerda que le ata, la pobre Lara cae al vacío con la mala suerte de caer encima de un hierro, en ese momento descubriremos que en este juego, Lara, va a tener que sufrir bastan-

LARA CROFT



DATOS PERSONALES

•Nombre Real: Lara Croft.
•Edad: 21.
•Nacionalidad: Británica.
•Ocupación: Arqueóloga graduada recientemente. También tuvo algunos trabajos de tiempo medio cuando era estudiante para ayudar a pagar la universidad, incluyendo trabajos de bar.

•Intereses: Tiro con arco, escalada de roca y excursionismo, leer e investigar.

BIOGRAFÍA

Un poco adicta al trabajo, Lara es una modesta y estudiosa joven, intentando encontrarle sentido y dirección a su vida después de la desaparición de su padre en una expedición. Ella es el producto de una niñez privilegiada, y fue inicialmente protegida de las crudas realidades de la vida. Al crecer, Lara viajaba con sus padres en expediciones arqueológicas. Ella desarrolló una perspectiva mundana y una gran pasión por los misterios antiguos. La búsqueda por Yamatai marca su primer trabajo después de haberse graduado de la universidad. A pesar de ser su primer día como miembro oficial de la tripulación, no es su primer día en la resistencia. Ella pasaba tiempo de su adolescencia en el barco cuando su padre contrataba a Roth para expediciones, y hacía pequeños paseos mas recientemente como interna, siempre que tenía tiempo libre en sus estudios. Su mejor amiga Samantha y la tripulación de la resistencia son lo más cercano que Lara tiene a una familia. Ella posee un fuerte sentido de valor moral y físico. Lara es astuta, ingeniosa y determinada. Cuando los problemas atacan la lealtad de Lara a sus amigos sobre pesa el miedo de su propia seguridad.

te para salir de situaciones peligrosas. Dentro de esta cueva encontraremos los primeros puzles y las primeras secuencias QTE. No son muy difíciles, más bien son meros trámites para acostumbrar al jugador a esta forma de jugar. Una vez consigas salir de la cueva es cuando comienza la verdadera historia.

Su jugabilidad es muy distinta a sus predecesores, para empezar, la clave de este juego, si lo quieres completar al máximo, es la exploración. Lo que no cambia es que hay que escalar y saltar por lugares impensables. Para hacer la exploración mucho más fácil hay que usar el botón “instinto de supervivencia” ya que se ven objetivos principales, munición… si estás perdido y no sabes dónde ir, lo mejor que puedas hacer es usar dicho botón para saber cuál es el camino correcto. Hay un montonazo de objetos por todos los mapas, como diarios perdidos, objetos antiguos, coordenadas para llegar a nuevos lugares, tumbas escondidas… Esto sin contar con que en cada mapa hay un número ‘x’ de objetos secundarios que tendremos que encontrar. En el menú no aparecen de primeras este tipo de objetos, para que aparezcan, tienes que encontrar el primero, con eso, ya te dice el número de ellos que tienes que encontrar. No todo será coger objetos, también tendremos que quemarlos o simplemente, destruirlos. En algo se nota la mano de Square Enix



y es que tiene toques de rol. Iremos ganando experiencia mientras avanzamos en la historia, acabamos con nuestros enemigos, encontramos objetos varios, cazamos (que es para lo único que sirve cazar)... cada barra de experiencia que llenemos nos dará un punto que podremos canjear por habilidades. Hay tres grupos de habilidades: superviviente, cazadora y luchadora. Necesitaremos muchos puntos para completar los tres grupos, de ahí la importancia de la exploración para conseguir experiencia. No hay que olvidarse de las armas. Al empezar el juego iremos sin armas, por tanto lo primero que debemos hacer es conseguir una. No os preocupéis demasiado por esto ya que el mismo juego te lleva hacia un arco, que es la base del juego, ya que podremos hacer prácticamente todo con él. Para que os hagáis una idea, con el arco se puede matar enemigos de forma sigilosa, tanto a distancia como en cuerpo a cuerpo, podremos lanzar flechas con fuego y lanzar flechas atadas con una cuerda, pasa así poder mover objetos, abrir puertas o acceder a nuevos lugares. Más adelante conseguiremos una pistola, un fusil y una escopeta. Las armas, de la misma manera que aumentamos las habilidades de Lara, podremos mejorarlas. Para ello necesitaremos los llamados "restos" que hacen la vez de piezas antiguas que utilizaremos para mejoras, aunque también lo podemos ver como "dinero" con el que compraremos dichas mejoras pero su finalidad es la misma. Además podremos encontrar piezas de armas, en cuanto encontremos todas las piezas, el arma mejora automáticamente.

A nivel gráfico es algo espectacular, todos y cada uno de los mapas están muy bien detallados a pesar de ser muy distintos unos de otros, ya que se pue-



LA EXPLORACIÓN ES LA CLAVE PARA COMPLETAR EL JUEGO

TOMB RAIDER



de ir por una frondosa jungla, por la montaña, por la playa... Pero en lo que realmente se han salido, es en la recreación de los personajes. Tienen una expresividad y unos movimientos que rozan la realidad, sobre todo la protagonista, Lara Croft. Se nota que han dedicado muchísimo tiempo a crear a una Lara que solo con ver su cara, ya sabes lo que está sintiendo. No solo eso, sus movimientos, además de ser realistas, son muy fluidos, algo que se agradece.

Solo queda por destacar su banda sonora, la cual está realmente bien, acompaña a la perfección las distintas situaciones que ocurren durante la aventura. Pero aún mejor que la BSO son los efectos de sonido, es un nivel de detalle genial, pisadas, viento, agua... merece mucho la pena jugarlo con cascos para poder disfrutarlo al máximo.

He dejado para el final un apartado que no me ha gustado demasiado y es el multijugador. Soy partidario que en determinados juegos haya multijugador, pero a un Tomb Raider, no le pega para nada. Tiene 4 modos para jugar online como son rescate, duelo por equipos, llamada de auxilio y todos contra todos. No son nada que no se haya visto ya, además, si te gusta los gráficos del juego, verás que en este modo bajan bastante (como es normal, sino iría francamente mal).

PLATAFORMAS: PS3, 360, PC	GENERO: ACCION
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA	DESARROLLADORA: CRYSTAL DINAMICS



NOTA
9.4

TOMB RAIDER

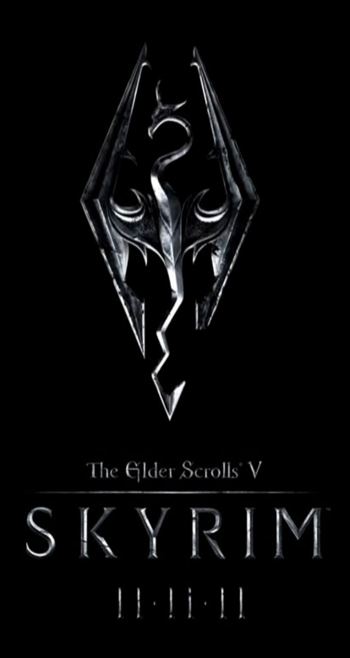
		HISTORIA	9.3
GRAFICOS	9.8	MUSICA	9.5
JUGABILIDAD	8.5	TRADUCCION	10.0



REALIZADO POR RAUL MARTIN

CONCLUSIÓN

La conclusión final de todo esto es que con estos gráficos y esta jugabilidad tan buena, esta nueva entrega de Tomb Raider es, sin duda, un juego altamente recomendable. Es verdad que para los que son muy aficionados a esta saga puede que un cambio tan brusco no lo lleven bien, pero aun así, es un grandísimo juego que nos entretendrá durante varias horas.



AUMENTA NOTABLEMENTE LAS HORAS DE JUEGOS CON ESTAS EXPANSIONES

Si este videojuego no era lo suficientemente inmenso ahora nos vemos con que aumenta su vida con tres nuevos dlc's. Anteriormente estaban disponibles para Xbox 360 pero ahora podemos disponer de ellos también en PC y Playstation 3.

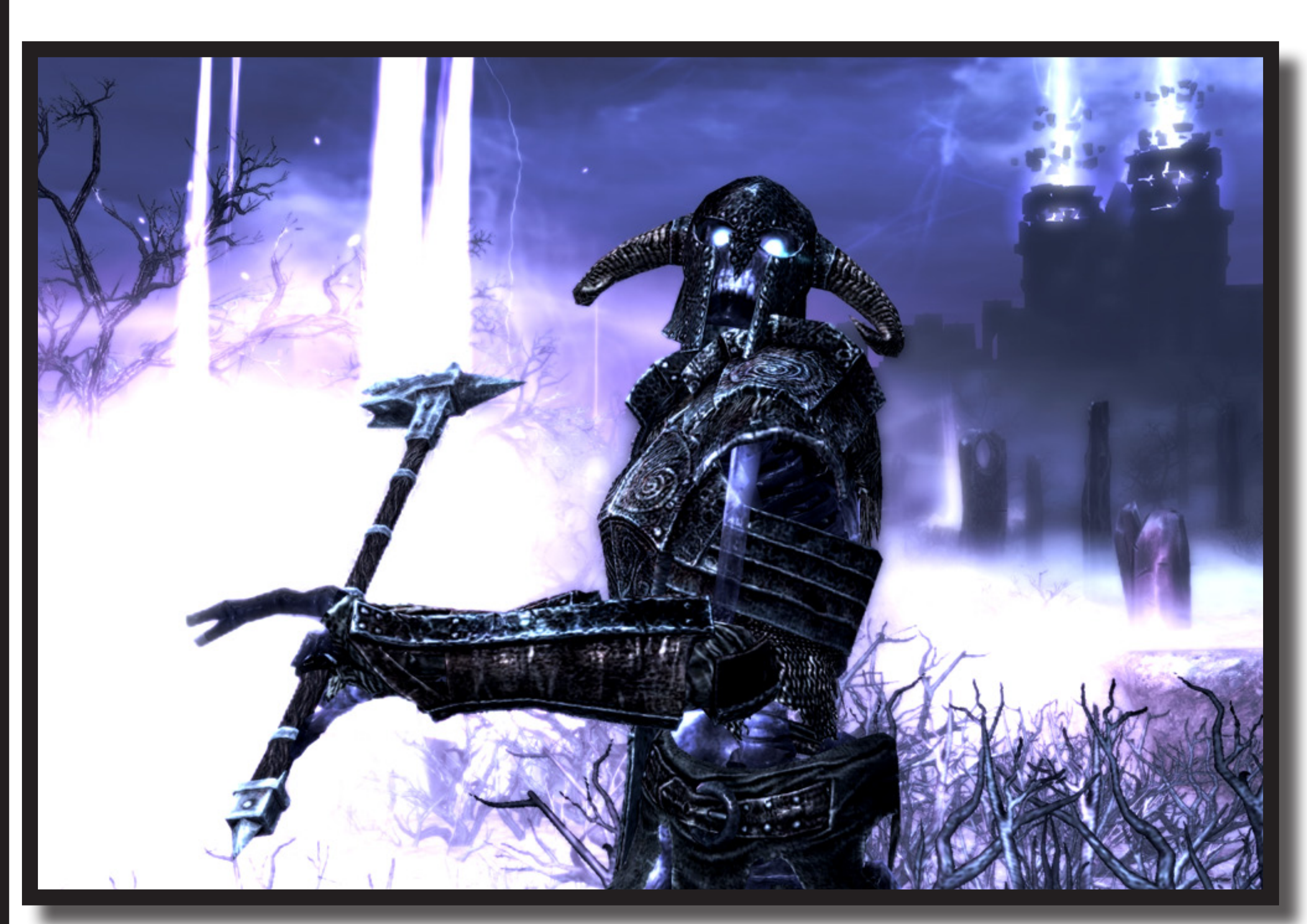
Como los que habéis jugado ya sabéis The Elder Scrols V se desarrolla en el mundo Skyrim, un mundo donde encontraremos muchos bandos que luchan por distintos ideales y con infinidad de posibilidades y de lugares que explorar.





DAWNGUARD

Los vampiros quieren dominar Skyrim, y para ello cuentan con la ayuda de lord Harkon, el señor de los vampiros. Para conseguir esto lord Harkon tiene un perturbado plan: acabar con el sol. En tus manos estará la elección de unirte a ellos y desterrar finalmente el sol o luchar junto a la Guardia del Alba para detenerlos. Contaremos con nuevas localizaciones dentro de Skyrim y por supuesto con muchas misiones nuevas pertenecientes a cada bando. Si hemos superado el nivel 10 rápidamente nos buscará en alguna ciudad un mensajero que nos dará una nota donde nos llaman para unirnos a la Guardia del Alba. Si no te unes a ellos y por el contrario decides ser un señor vampiro te encontraras con habilidades hasta ahora no probadas, como levitar. Siempre los rivales por excelencia de los Vampiros han sido los licántropos y por ello han recibido unas destacables mejoras con esta expansión. Podremos usar nuestro árbol de mejoras, igual que con el personaje, para orientar a nuestro licántropo a la rama que más nos guste porque no todos tenemos los mismos gustos. Además contamos con tres nuevas habilidades: Alimentación salvaje, Fuerza bestial y Vigor animal No solo los personajes han sido mejorados con esta gran expansión. Nuevas armas, armaduras, objetos para recoger y un sinfín de cosas que renovaran la forma de jugar.





DRAGONBORN

Para llegar a esta nueva isla llama Solstheim estas que coger una embarcación desde la ciudad costera de Ventalia. Esta nueva ubicación estará repleta de nuevas mazmorras y misiones. Una de las grandes novedades que incluye este parche al juego es que ahora podrás doblegar los dragones a tu voluntad e incluso domesticarlos. Dispondremos de la posibilidad de obtener nuevos gritos. Nuestra misión será acabar con el primer Sangre de Dragón que será el líder de esta nueva ubicación, que tras el despertar de los dragones también ha vuelto y no con buenas intenciones. En terminar las misiones principales no tardaremos muchas horas aunque si lo comparamos con otros juegos del mercado este dlc tiene más horas en misiones principales que en completar esos juegos. Como ya sabéis en Skyrim las horas de juego pueden ser tantas como queramos pues siempre hay algo por hacer o por mejorar.

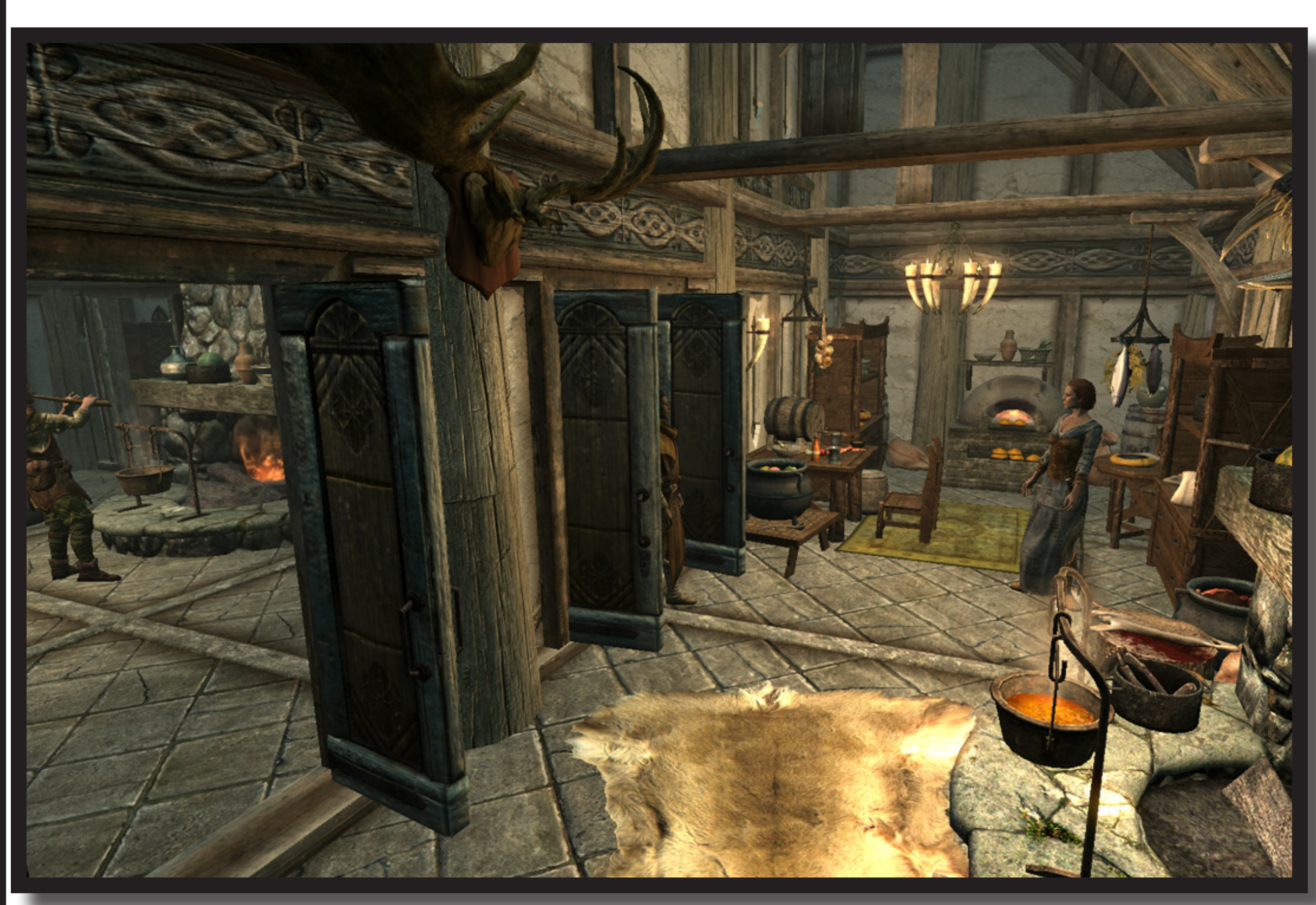
Una de las grandes cualidades que trae este dlc además de ser el más grande los que han salido y sin duda el que más contenido añade al juego es que podemos volar a lomos de un dragón; para ello ahora disponemos de nuevos gritos que nos servirán para dominar a estos grandes animales. Igual que en Dawnguard dispondremos de un nuevo arsenal para conseguir, nuevos libros con una grata sorpresa, y criaturas no conocidas hasta el momento.





HEARTHFIRE

Esta expansión no nos añadirá misiones, ni armas ni nuevas mazmorras. Pero si nos dará la posibilidad de invertir nuestro dinero y tiempo para crear una gran masión. Primero tendremos que ganarnos la confianza de algunos de los tres jarl que nos venden terreno, aunque disponemos de la posibilidad de comprar los tres terrenos y hacernos tres casas. Las tres mansiones que podremos tener serán: Mansión de Villa Lacustre (comprada en Falkreath), Mansión de Heljarchen (comprada en Lucero del Alba) y Mansión Ventera (comprada en Morthal). Cuando compremos nuestros terrenos tendremos que construir nuestra casa desde los cimientos consiguiendo los materiales necesarios: arcilla, piedra, madera, pieles,... ¿Lo mejor de la casa? Que tendremos de todo, desde forja hasta un laboratorio de alquimia pasando por todas las demás herramientas para aumentar nuestras habilidades. ¿Lo peor? Tal vez que no podamos ser el arquitecto de la casa. Solo podremos comprar y añadir lo que queremos pero cada cosa tiene ya su sitio predeterminado y esto nos quita un poco de libertad a la hora de diseñar una mansión a nuestro gusto. Si os sentís solos podéis llevaros a vuestra mujer o esposo e incluso adoptar a dos niños para que estén con vosotros. Pero te aconsejo dejar un buen administrador en la casa para que la vigile porque si no te puedes encontrar con sorpresa inesperadas.







CONVIÉRTETETE EN UN AUTÉNTICO CAZADOR PARA ACABAR CON TODOS

Crysis 3 es un gran shooter con unos gráficos impresionantes y unos detalles dignos de ser admirados.

Esta edición de la saga continua las historia unos años después de lo ocurrido en Crysis 2, y volveremos a jugar con el mismo protagonista, Prophet. Durante este tiempo que ha trascurrido ha esta crionizado hasta el día de hoy que ha sido despertado y rescatado para encontrarse con un planeta a la merced de la gran corporación Cell que controla el mundo entero a causa de haber comprando todos los medios para obtener energía del planeta. El mayor atractivo que incluye es el contraste entre lo urbano, ya que nos encontramos en la ciudad de Nueva York y la jungla, que ha entrado en todos los huecos de esta. Con esto se consigue una mezcla explosiva que nos hace disfrutar en todo momento de sus inmensos escenarios. Los mapas son muy grandes y siempre nos sentiremos pequeños en esta jungla, y muchos de los elementos del mapa serán imprescindibles para conseguir nuestros objetivos porque en este juego un factor

muy importante es el factor sorpresa y las plantas y árboles que veremos podrá ayudarnos o desvelar nuestro lugar así que cuidado con vuestros movimientos. Gráficamente competirá por ser uno de los mejores en este año 2013 por sus elaborados mapas y sus texturas muy cercanas a las vistas en los juegos para la nueva generación.

El sistema de juego es prácticamente el mismo que el que traía el anterior juego de la saga aunque si es verdad que tiene algunos nuevos detalles y han pulido un poco lo que pudiera fallar en el anterior. Lo mismo pasa con las armas, así que si habéis jugado al anterior os podrá parecer más una ampliación de la historia que un nuevo juego porque no estamos muy acostumbrados a que nos dejen la misma jugabilidad, pero si es verdad que ya conociendo todo esto disfrutaremos y exprimiremos mejor el juego porque no tendremos que dedicar tiempo a aprender lo básico. Si hablamos de la personalización del traje ya si hablamos de otra cosa, porque ahora podremos mejorarlo de muchas formas usando módulos que iremos encontrando a través de los diferentes mapas del juego. Aunque es bastante limitado el número de mejoras que podemos añadir a la vez en un traje, no os preocupéis, porque podremos guardar configuraciones para que en cada momento elijamos la que más nos convenga. El visor será uno de nuestros mejores amigos porque si sabemos usarlo bien tendremos la





posibilidad de abrir cerraduras, piratear enemigos mecánicos para que ataquen a sus aliados y algunas cosas más.

Es muy probable que casi todo el juego lo paséis escondidos ya que está preparado para que puedas hacerlo. Tan solo tendrás que usar la habilidad de camuflaje y atacar a los enemigos con el arco, que será bastante silencioso y por suerte no hará que nos descubran. Además, aquí contamos con un fallo del juego, si atacamos a varios enemigos que estén juntos, a una distancia como para que no nos vean, podremos matarlos uno a uno sin que hagan nada por correr o buscarnos.

Aunque el juego cuenta con un argumento principal nos iremos encontrando con misiones secundarias, que además de ayudarnos a comprender mejor la trama en la que estamos metidos nos servirán para obtener mejoras: tanto objetos como ayudas para que nos sea más fácil avanzar en la historia. También contamos con modos multijugador, donde los desarrolladores han puesto un cuidado especial porque como ya sabemos hoy en día estos modos son los que hacen que un juego este más tiempo en el mercado o menos.

EL ARCO Y EL CAMUFLAJE SERÁN TUS GRAN AMIGOS



PLATAFORMAS: PS3, 360, PC

GENERO: ACCION

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: NINJA THEORY / CAPCOM

16
www.pegi.info

NOTA
9.3

CRYSIS 3

HISTORIA	8.9
GRAFICOS	9.5
MUSICA	9.4
JUGABILIDAD	8.8
TRADUCCION	10.0



REALIZADO POR BIBI RUIZ

CONCLUSIÓN

Crysis 3 es un juego de acción con unos gráficos simplemente espectaculares, que nos dará una amplitud y unos escenarios impresionantes en una mezcla de ciudad y selva. Posiblemente un poco corta la historia pero con gran variedad de opciones a la hora de ir customizando nuestro personaje.



创新的未来是游戏杂志。
我们将谈论视频游戏上的所有新闻
PARA QUE
NO TE SUENE A CHINO
CUANDO TE HABLEN DE
VIDEOJUEGOS
CREATIVE
FUTURE
http://creativefuture.tk



RAIDEN: EL NUEVO HÉROE

Después de un par de años desde sus primeras presentaciones, al fin ve la luz al mercado un titulo esperado por unos pocos y algo criticado por otros ya que los que son fans de la saga lo primero que les vendrá a la cabeza al oír "Metal Gear" será el nombre de "Solid Snake". Por desgracia este personaje no aparecerá en esta ocasión, dándole el protagonismo íntegramente a Raiden, el cual si se le ha visto en Metal Gear 2 de PS2 e incluso en Guns of the Patriots hay veces en el que lo jugamos en varios momentos... Pero como ya hemos mencionado, será Raiden quien tome el relevo en este título algo alejado del estilo de juego de la saga. Realmente podríamos decir que es un titulo paralelo pero respetando con creces el hilo argumental y los elementos tópicos que hacen único a este género. Y es que su historia continua un par de años después de los actos sucedidos en Guns of the Patriots y el cual, al no existir ya un control sobre la producción y desarrollo de cyborgs, hacen que las denominadas "CMP" (compañías militares privadas) evolucionen y generen nuevos conflictos mundiales y asi conseguir que distintas naciones contraten

sus servicios para garantizas fuentes de ingresos y asi generar mas cyborgs. Y aquí es donde entra Raiden que después de retirarse del servicio militar, “intenta” llevar una vida más normal trabajando para una de estas compañías privadas que velan por la paz llamada “Maverick Security Consulting”, donde se le asigna resguardar la seguridad del Primer Ministro de una nación de África. Pero allí sufrirá el ataque de una compañía privada de la competencia, en la cual será vencido por uno de sus agentes llamado Sam… Semanas después, Raiden vuelve con un cuerpo nuevo y dispuesto a descubrir quien ha iniciado el golpe de estado y quien está detrás de todo esto.

Como hemos mencionado antes, Raiden toma ahora todo el protagonismo, pero no solo eso es la novedad, ahora la estética de ir en sigilo e infiltrarse sin ser detectado pasa a un segundo plano. Podemos pasar por zonas evadiendo a los guardias y usando métodos ya clásicos en la saga MG como es el escondernos en cajas de cartón o utilizar la famosa revista para llamar la atención de un guardia y que este deje de vigilar la zona durante un momento. Pero todo esto solo es un pequeño guiño para no perder su esencia en totalidad ya que el juego se centra mucho más en la acción y los combates al más puro estilo Devil My Cry donde contaremos con un variado repertorio de movimientos y




CÓRTALO TODO...
USE DESIGNATED TOOL TO REMOVE FASTENER
METAL GEAR RISING
REVENGEANCE
KONAMI
Developed by PLATINUMGAMES INC.

combos para abrirnos paso a través de todos los enemigos que nos salgan al paso, dejando asi tres claras opciones: pasar sigilosamente sin matar a nadie, pasar e ir eliminando uno a uno a todos los enemigos que te encuentres (ya sean grandes o pequeños, puedes eliminarlos con un solo golpe en modo sigilo) o por el contrario ir al descubierto y abrirte paso a sablazo limpio, esta última opción probablemente es la mejor de todas ya que aquí es donde se le saca todo el gusto a la jugabilidad. A todo esto, añadimos el "modo Katana" el cual, durante un periodo de tiempo, podemos ralentizar el momento y cortar a nuestro enemigo por el Angulo que elijamos mediante los sticks de nuestro mando, pudiendo hacer un único corte limpio o de lo contrario realizar múltiples cortes y hacer literalmente "rodajas" a nuestros enemigos. A esto hay que sumarle aun más la posibilidad de poder cortar una zona concreta de nuestro enemigo para extraer sus órganos cibernéticos y asi poder regenerar nuestra salud y nuestra energía para el modo Katana.
También iremos ganando créditos a medida que eliminemos enemigos o encontremos objetos escondidos que más adelante, nos permitirán comprar mejoras y nuevas técnicas para Raiden haciéndolo aun más letal…
Su apartado grafico es más que notable, con una suavidad de movimientos y unos escenarios más que fascinantes. El punto negativo es que aunque los escenarios en exteriores son de sobresaliente, los escenarios interiores como pasillos o estancias militares son muy pobres y carecen de calidad, por todo lo demás, el detallado de los enemigos es fascinante, incluso en los enfrentamientos contra enemigos de

gigantesco tamaño nos quedaremos más de una vez con la boca abierta. Todo acompañado con una banda sonora muy típica en este tipo de géneros, con música frenética para los combates que nos “animaran” a ser más agresivos. Por otro lado, las voces están en ingles aunque todo el resto estará en castellano por lo que podremos seguir la historia sin problema gracias a unos subtítulos que se dejan leer bastante bien. No obstante, siempre tendremos la opción de llamar por Códec a uno de nuestros aliados para tener una charla y asi recordar un poco él porque estamos ahí.

Otro punto bastante negativo que se observa de este juego es su muy corta campaña, ya que solo dispone de 7 misiones las cuales si somos ya hábiles en este tipo de juegos nos lo podremos acabar en menos de 6 horas perfectamente. Y si eso es poco, tampoco es que cuente con muchos modos de juego, de hecho, de momento solo podremos jugar la campaña y un modo de juego llamado “misiones de realidad virtual” que no es más que el típico modo donde debemos cumplir una serie de desafíos. Quizás más adelante se le añadan nuevos modos en algún DLC.



PLATAFORMAS: PS3, 360, PC	GENERO: ACCION
DISTRIBUIDORA: KONAMI	DESARROLLADORA: PLATINUM GAMES



METAL GEAR RISING: REVENGEANCE

		HISTORIA	9.0
GRAFICOS	8.5	MUSICA	9.0
JUGABILIDAD	8.8	TRADUCCION	8.0



REALIZADO POR JUAN JOSE SUAREZ

CONCLUSIÓN

Sin duda alguna, es un titulo pensado para casi toda clase de públicos, ya sean seguidores de la saga como no, dado que nos presenta una estética nueva y una nueva forma de jugar sin tener que salirse completamente del universo Metal Gear manteniendo a un lado, toda la esencia de su saga...



PODREMOS ELEGIR ENTRE MÁS DE 20 PERSONAJES Y 20 ESCENARIOS DISTINTOS

Con este lanzamiento ya tenemos disponible Sonic All stars Racing Transformed en todas las plataformas aunque con algunas diferencias en esta ultima versión

El erizo más encantador de Sega nunca deja de sorprendernos, y lo mejor es que siempre nos llega de una manera distinta. Nos veremos compitiendo tanto por mar como por tierra o aire ya que nuestro vehiculo siempre se adaptará a la superficie en la que nos encontremos. En carreras offline o online de hasta diez jugadores donde podremos elegir entre más de una veintena de personajes más que conocidos dentro de los juegos de la compañía de SEGA aunque no contaremos con ellos al principio porque tendremos que ir desbloqueándolos. Un curioso personaje que ahora ha llegado al cine y que podremos usar como piloto será Rompe Ralph. Siempre que elijamos personaje estaremos escogiendo también su coche porque cada uno tiene su propio coche asociado. Cada vehículo tendrá animaciones únicas y características, porque lo

que con cada personaje estaremos disfrutando de una forma distinta de jugar.

Esta edición se queda muy por debajo de las anteriores, ya que si hemos probado otras nos encontraremos con menos posibilidades y unos gráficos muy por debajo de los vistos en otras plataformas. Uno de los grandes problemas es que la Nintendo 3DS cuenta con un solo stick (a no ser que usemos el accesorio) y esto restringe mucho a la hora de jugar, aunque es verdad que podemos usar como sustituto de este la cruceta pero claramente nos faltarán dedos para hacer todo bien, cómodo y rápido.

Los modos de juego serán los mismos que en la versión anterior: Carrera, Partida Pública y Partida Privada. Realmente no tendremos solo tres modos porque al entrar en el modo carrera veremos que este se divide en otras cuatro modalidades: Tour Mundial, Gran Premio, Crono y Carrera Única. Con el modo Tour Mundial iremos desblo-





queando nuevas pantallas y personajes que podremos usar más adelante, o en cualquier momento, porque por ejemplo, en Carrera Única solo podemos jugar en pantallas que ya tengamos desbloqueadas. Los otros dos modos principales son para jugar con gente, ya sea en la consola con cuatro personas o online con hasta diez personas, en diferentes tipos de juegos: Carrera, Arena de combate, Carrera de combate, Atrapa a los Chao o Carrera turbo. En la jugabilidad no habrá diferencias notables. Como ya dijimos lo más útil a la hora de jugar será una barra llamada All-Star que se irá rellenando según las cosas que hagamos y lo bien que juguemos, posiblemente esta barra decidirá quién gana y quien pierde. Al activar esta opción se pondrá en funcionamiento el piloto automático durante unos segundos y por lo tanto no chocaremos con nada, por lo tanto es una manera fácil de hacer un trozo del recorrido de la mejor manera posible.

PLATAFORMAS: 3DS

GENERO: CONDUCCION

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: SUMO DIGITAL



SONIC ALL STARS RACING TRANSFORMED

TRAYECTORIA	7.8
GRAFICOS	6.0
MUSICA	8.4
JUGABILIDAD	7.7
TRADUCCION	10.0

NOTA 7.6



REALIZADO POR CARMEN RUIZ

CONCLUSIÓN

Sonic All stars Racing Transformed es un videojuego muy divertido y original. Con muchas posibilidades a la hora de jugar, pero en la versión de 3DS pierde parte de su atractivo.

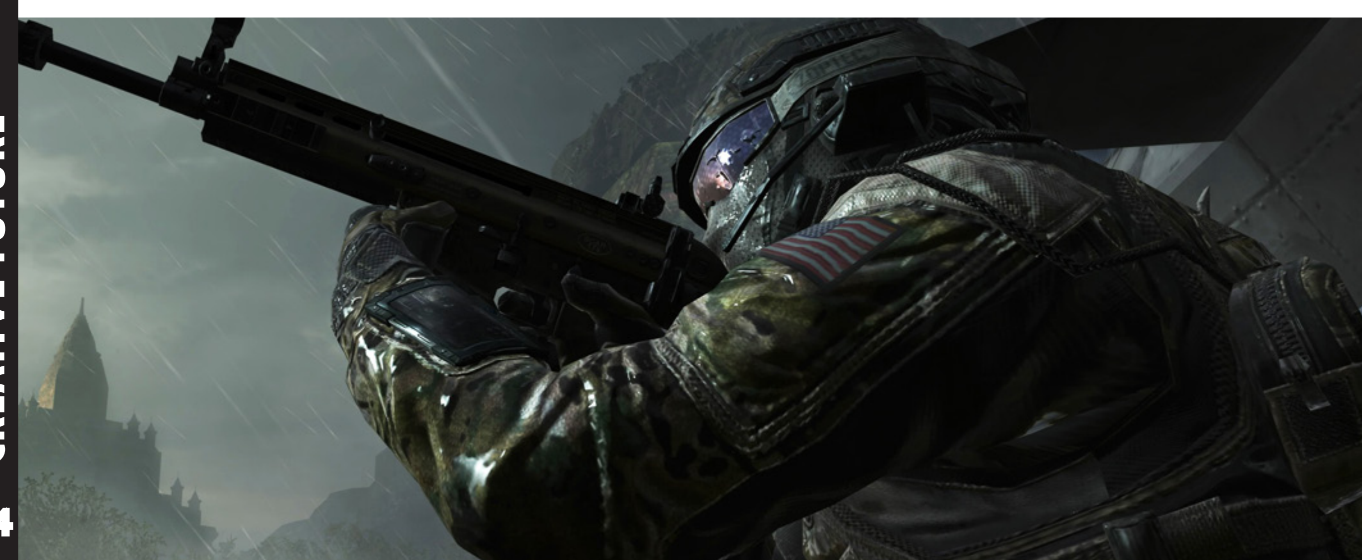
VEREMOS NUESTRO VEHÍCULO TRANSFORMARSE PARA AJUSTE A CADA MEDIO

CALL OF DUTY
BLACK OPS II
REVOLUTION

HYDRO
DIE RISE
DOWNHILL
GRIND
MIRAGE

CUATRO MAPAS EN CUATRO ESCENARIOS TOTALMENTE INCOMPARABLES

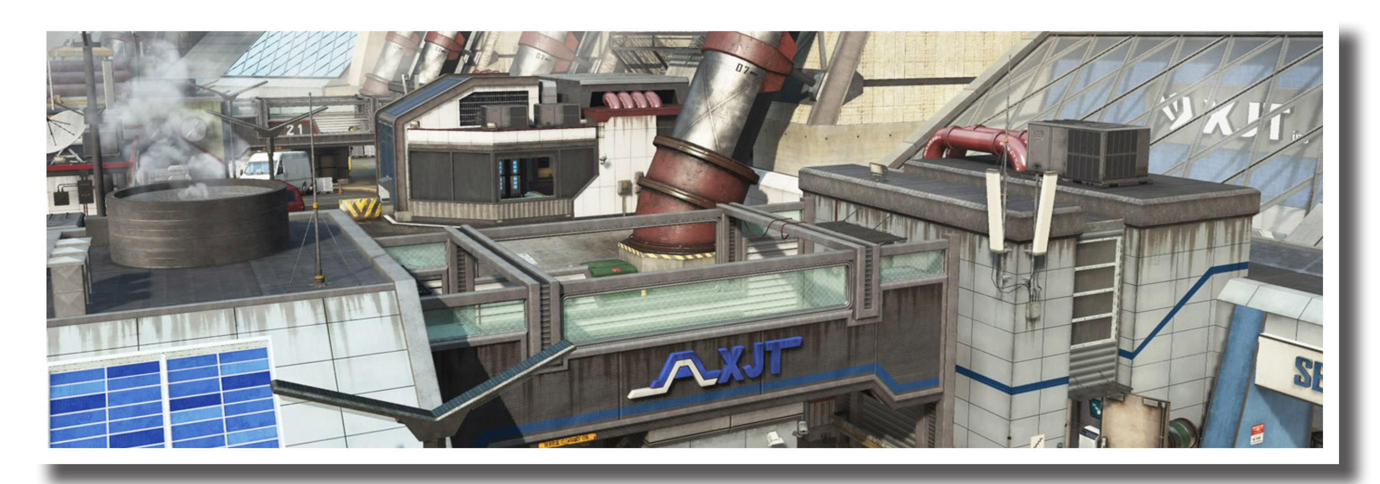
Millones de jugadores estaban esperando este primer DLC para el juego COD Black Ops 2. El nombre de este DLC es Revolution e incluye cuatro nuevos mapas multijugador, un nuevo mapa de zombies y una nueva arma que pronto comenzareis a usar.



MAPAS MULTIJUGADOR

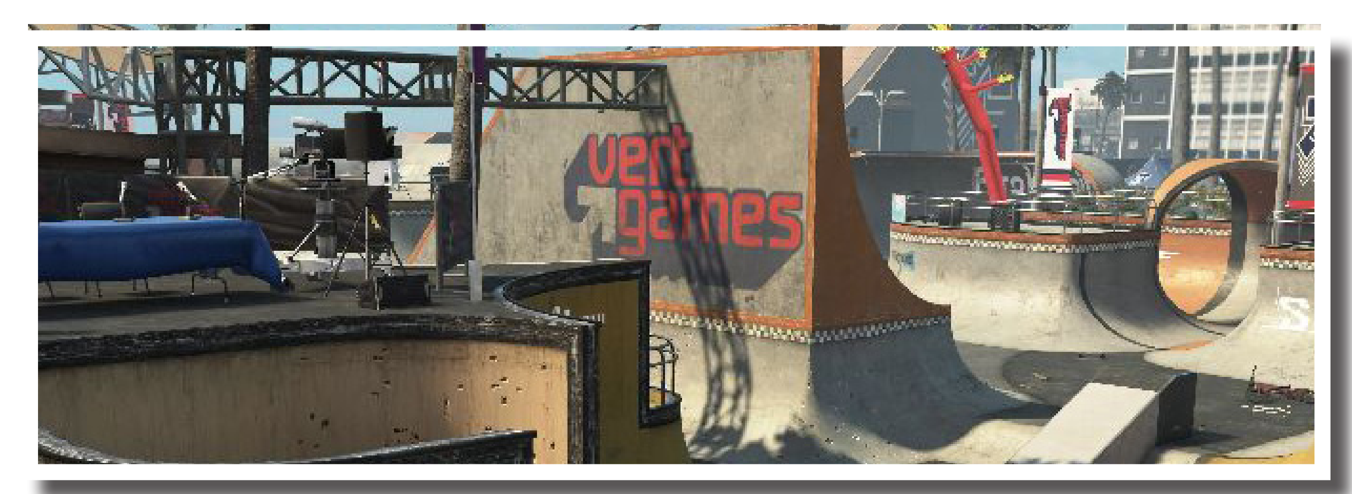
HYDRO

Nos encontraremos combatiendo en una presa hidroeléctrica pakistaní, moviéndonos entre engranajes y turbinas, con un atractivo diseño, y con puntuales momentos de tensión porque habrá que estar pendiente del altavoz que nos avisará de que la presa tiene que drenar agua y podremos caer fácilmente hacia una muerte segura.



GRIND

Muévete como quieras por una pista de skate con muchos rincones donde esconderse o desde donde nos acecha el enemigo entre rampas y tubos. No es un mapa muy grande aunque no tan pequeño como HIJACKET, y cambiará nuestra forma de escondernos porque no será fácil conseguir unos buenos resultados a los que les guste campear.



DOWNHILL

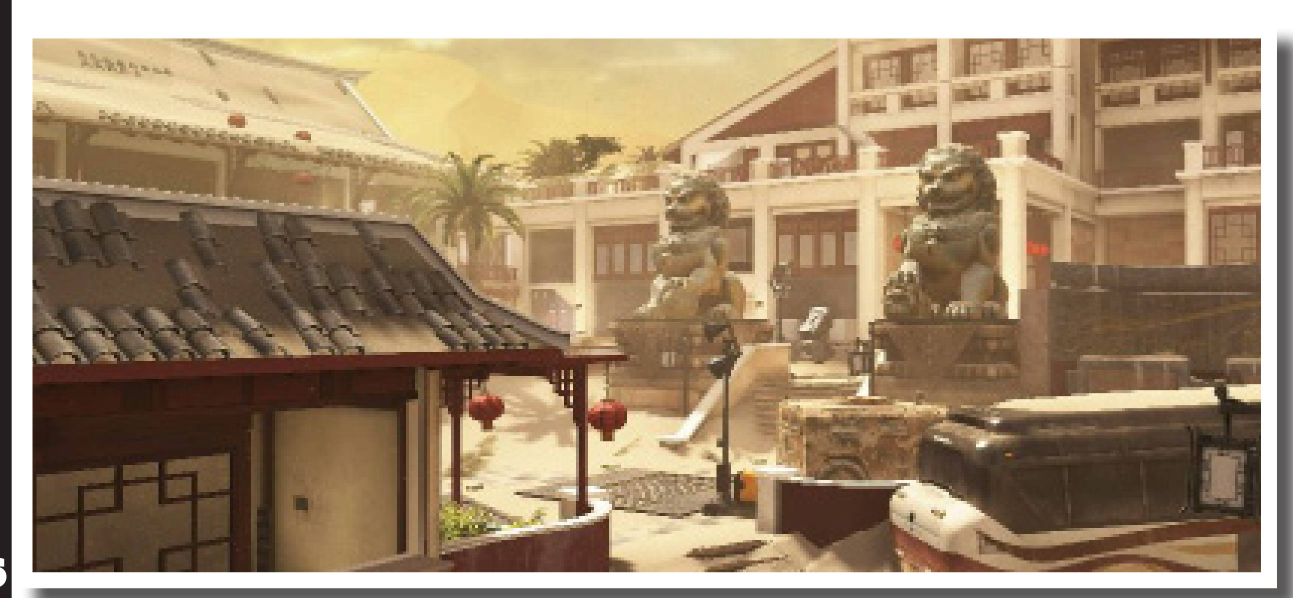
Abrígate porque este será el mapa más frío del juego ya que nos encontraremos en una pistas de una estación de esquí en los Alpes franceses. Este mapa es más bien grande por lo que tendrás que preparar tu arma de francotirador y esconderte en un buen lugar. Igual que pasaba en EXPRESS podremos morir a manos del entorno del mapa, anteriormente podíamos ser arrollados por un tren y ahora atropellados por un teleférico



Amplia tu BO2 con 4 mapas multijugador, nuevo modo zombie, mapa zombie y un subfusil

MIRAGE

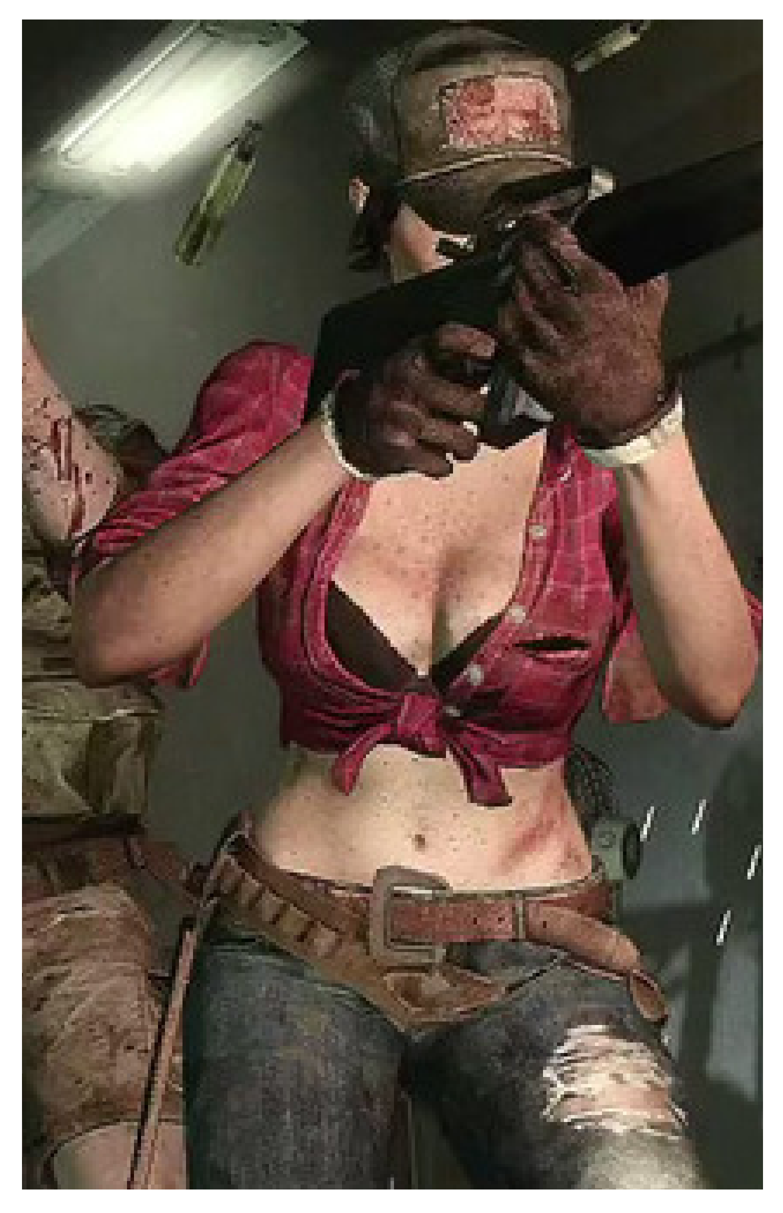
Un enorme complejo turístico será el mapa más grande del DLC y del juego. Aunque sea tan grande nos veremos obligados en muchas ocasiones a buscar enemigos para enfrentarnos cara a cara porque la tormenta de arena no será nuestra aliada, sino que nos causará más de un problema.

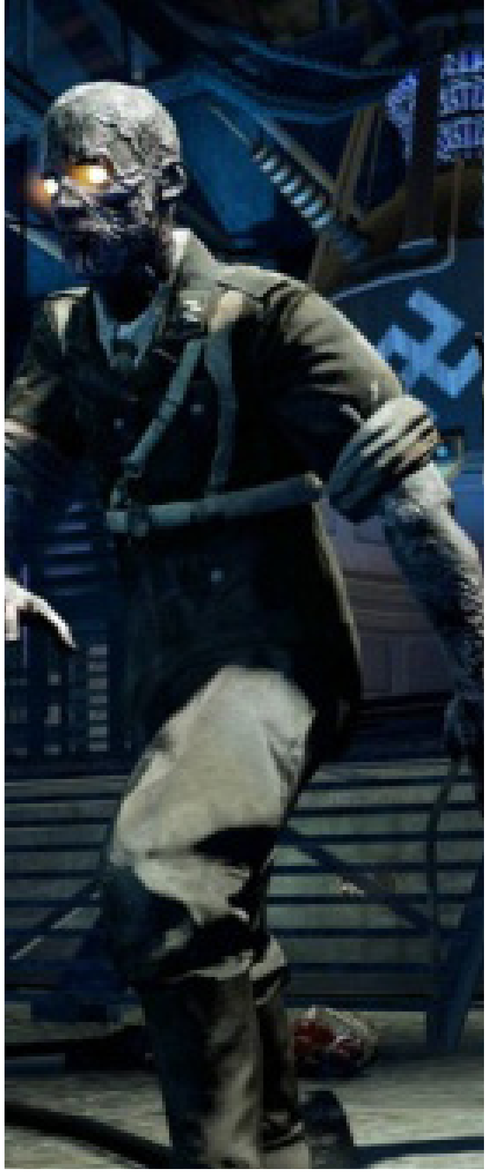


MAPA ZOMBIE

DIE RISE

Una china arrasada por el caos y los zombies será el tema principal de este mapa. Nos veremos dentro de un rascacielos a punto de reventar, completamente destruido. Como si esto no fuera suficiente problema, además tendremos miles de zombies a nuestro alrededor intentando acabar con nosotros. El mapa esta pensado sobre todo para jugar en grupo, y serán muchas las armas que podremos construir o encontrar para lograr nuestra supervivencia.





MODO ZOMBIE

TURNED

Un nuevo modo de lo más curiosos y entretenido llega a Black Ops 2. Esta vez nos tocará ser un zombie, ¿Cuántas veces lo habéis deseado? En el juego solo habrá un humano que tendrá que sobrevivir el máximo tiempo posible. Al principio todos seremos zombies y el afortunado que encuentre la jeringuilla con la cura pasará a ser humano de nuevo. La misión para los zombies es sencilla: acabar con el humano. En siguientes rondas el zombie que acabe con el humano pasará a ser el humano. Siendo humano no solo te bastará con correr porque cada vez que elimines a un zombie este soltará objetos que te ayudarán a sobrevivir, ya sean armas o mejoras.



REALIZADO POR BIBI RUIZ

NUEVA ARMA

PEACEKEEPER

Esta subfusil será un regalo que vendrá con este DLC, y se convierte en el primer arma descargable para Black Ops 2. Cuenta con una muy buena precisión y un alcance perfecto, aunque alguna pega tiene que tener y es que a corta distancia no es muy efectiva. Si comenzáis a jugar ahora al juego veréis que prácticamente todo el mundo la está usando por sus buenas características.





Paradox nos acerca una nueva expansión de su ya conocido Hearts of Iron III

En esta ocasión los gráficos y la interfaz son muy parecidos a los utilizados por su título previo pero, por supuesto, con novedades; podremos tomar el mando de cualquier nación existente en la época de la Segunda Guerra Mundial. Tres años han pasado tras la anterior entrega de Hearts of Iron III, ¿preparado para recuperar el mando?

Hearts of Iron III es un juego de estrategia con el que simularemos las grandes batallas de la historia y con esta expansión podremos disfrutar aún más de nuevas batallas en las que deberemos intervenir estratégicamente. El entorno gráfico no ha cambiado mucho respecto a Hearts of Iron y el modo de juego tampoco. Gráficamente como buen juego de Paradox no tiene excesivo nivel, pero sí es verdad que no va a faltar información sobre las batallas, nuestros adversarios y nuestro ejército mediante trabajadas estadísticas.

En esta nueva expansión podremos encontrarnos con diferentes unidades de élite de los mayores ejércitos participantes en la Segunda Guerra Mundial como los Ghurkhas, Rangers, Guardias Imperiales, etc. Podremos tener más control sobre nuestra estrategia, la industria y nuestros aliados. Los líderes ahora podremos personalizarlos y lo más importante es el nuevo sistema de combate táctico que nos presentan.

Una de las cosas que más nos atrae siempre de todos los títulos de Paradox es la relación del juego con la historia real. En esta ocasión podremos disfrutar de dos nuevos escenarios: la guerra invernal de Finlandia y la que más nos ha llamado la atención, la Guerra Civil Española.

Se ha ampliado el sistema de espionaje para que la guerra sea más sencilla y poder saber qué ocultan nuestros enemigos o nuestros amigos. Obtener la victoria a toda costa, la batalla, el olor de la pólvora y horas de planear nuestros ataques, es lo que nos espera en este título que ya es un clásico de Paradox, una compañía dedicada en exclusiva al mundo de las estrategias y con las que siempre consiguen sorprendernos.

Una expansión ideal para aquellos estrategas que realmente viven la batalla como algo personal y además, esta nueva entrega ha venido en un momento muy esperado. En definitiva, los títulos de Paradox son un paso adelante en los auténticos juegos de estrategia y Hearts of Iron no es menos. Desde Creative Future os animamos a probar esta estrategia y aprender un poco más de la historia poniéndonos en la piel de los gestores de las grandes guerras.









EL GALLO JUSTICIERO

Ahora es la oportunidad de poder llevar a cabo la matanza de pingüinos nazis por medio de un gallo bastante enfadado

Rocketbirds: Hardboiled Chicken es un título que al juntar sus elementos forman una especie de serie de dibujos repleta de acción y de captar la atención.

Después de su paso por Playstation 3 y PC ha cogido hueco en la portátil PS Vita.

Por si fuera poco nuestro protagonista es un mercenario Gallo, sacándonos de los prototipos típicos de hombres musculosos, que se enfrentará a unos pingüinos nazis para librar al mundo del terror provocado por estos. La historia no es muy compleja, pero lo suficientemente aceptable para que nos enganchemos y disfrutemos. Se irá contando por medio de capítulos que tendrán entre sí un video de animación entre nuestro protagonista y los enemigos. Unos 15 niveles.

Nuestro protagonista podrá agacharse, correr, disparar y trepar. Contaremos además con munición y botiqui-





nes que encontraremos esparcidos.

Por así decirlo, no tenemos una gran gama de objetos y de armas a nuestro alcance, lo que lo hace sencillo.

Los movimientos serán bastante sencillos pero compaginan bastante con el modo de juego.

Para poder ir avanzando, tendremos que ir obteniendo unas tarjetas claves que nos abrirán las puertas. Normalmente se hará asesinando a ciertos objetivos y consiguiendo el modo de entrar en la habitación donde se encuentre. En otros momentos también podremos contar con la posibilidad de usar al enemigo para obtener nuestros beneficios.

GENERO: ACCION

PLATAFORMAS: PSVITA

DISTRIBUIDORA: BEST VISION

DESARROLLADORA: RATLOOP ASIA

3 www.pegi.info

ROCKETBIRDS: HARDBOILED CHICKEN

HISTORIA	7.0
GRAFICOS	7.8
MUSICA	8.0
JUGABILIDAD	6.0
TRADUCCION	6.5

NOTA 7.1



REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE

Gráficamente al ser basado en un estilo tirando a la animación de series de animación cumple bastante bien. Escenarios variados, como una selva… Veremos tanto zonas en el aire como en tierra. Con una perspectiva 2D. Eso sí, tendrá un toque hardcore pues cada vez que disparemos a uno de nuestros enemigos se verá sangre y plumas esparciéndose. Su nivel de dificultad no es muy alto. La banda sonora es totalmente rockera dándole un toque duro al titulo y poniéndonos en lugar de la acción. Para intentar darle más vida después de la historia en solitario, contaremos con modo cooperativo por medio de Wi-fi o ad hoc con añadidos nuevo, lo que lo hace más entretenido. Tendremos a nuestra disposición una variedad de pollos característicos para escoger. Compañerismo es lo que tendremos que tener en cuenta para poder ir avanzando por los niveles. Un añadido que dará más horas de diversión.



CONCLUSIÓN

Rocketbirds es un título llamativo, entretenido y simple que se hace hueco a golpes en nuestra portátil para darnos acción durante un tiempo.


BLOG
CREATIVE FUTURE



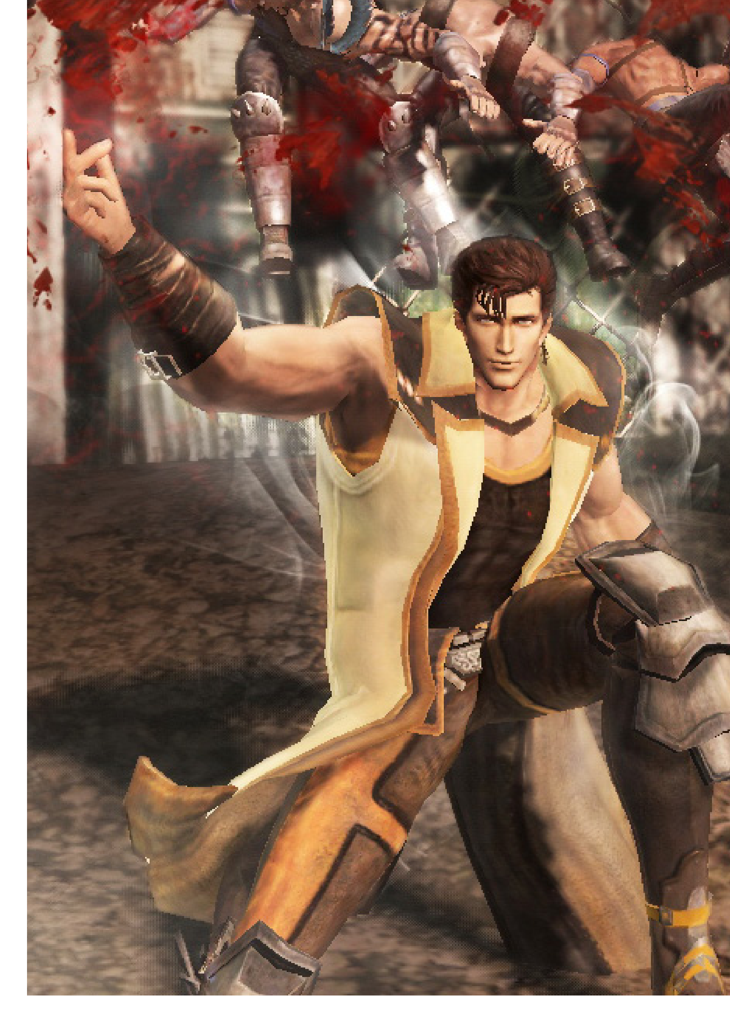
ÁBRETE PASO A MAMPORROS Y SALVA A LOS DÉBILES

Coincidiendo con su 30º aniversario, Tecmo-koei nos sorprende con una adaptación a su ya anterior entrega basada en el aclamado manga "El puño de la estrella del norte", un titulo que sigue fiel a los personajes y la historia del manga original cargado de acción y golpes

En esta entrega, al igual que su antecesora, encontraremos dos modos de juego: el modo "legen" y el modo "dreams", este ultimo cuenta con novedades como es un modo online donde se darán partidas de hasta 8 jugadores en modo competitivo y un modo cooperativo para 2 jugadores. En este modo de juego contaremos con personajes adicionales además de sus respectivos personajes principales que cuentan con sus propias técnicas y estilos de lucha.

Pero volvamos a su modo principal, el

modo leyenda. En este modo, jugaremos la historia principal con Kenshiro como principal protagonista aunque tendremos la opción más delante de poder jugar con otros personajes. La mecánica del juego se trata de ir avanzando y eliminar a todos los enemigos que nos saldrán al paso, técnicamente es muy lineal reduciendo en bastante grado, la posibilidad de explorar el entorno, aunque lo sorprendente de esto es que nos aparecerán adversarios a porrillo, esto quiere decir que nos limitaremos a entrar en combate contra más de 30 enemigos simultáneamente a cada rincón por el que pasemos. Pero para ello, contamos con un gran repertorio de combos y movimientos especiales vistos en juegos como Dinasty Warriors que nos facilitaran el apalear a tantos enemigos simultáneamente.



En esta ocasión, también se ha dato un ligero toque de RPG pudiendo así, ir subiendo de nivel distintos aspectos de nuestro personaje, haciéndolo más rápido, y letal. Aunque no cuenta con un típico árbol de habilidades y que nosotros decidamos que nos conviene más subir de nivel, ya que a medida que usemos varios estilos o técnicas estas serán las que vayan subiendo, pero por otro lado, tendremos objetos adicionales que nos potenciaran aun mas nuestras habilidades en combate, dichos objetos son pergaminos y podremos llevar un limitado número de ellos simultáneamente. Y todo esto nos será realmente útil ya que aunque los combates contra los enemigos serán muy fáciles, a medida que avancemos en la historia nos toparemos con jefes finales que nos pondrán en un apuro más de una vez. Con respecto al modo “sueños” como hemos mencionado antes, tendrá un modo competitivo de hasta 8 jugadores y un modo cooperativo para 2 jugadores ya sea online con otro jugador o a pantalla dividida con otro mando. Este modo de juego resultara mucho más atractivo para los jugadores que su primer modo, ya que aquí se basa más en ir por mapeados más grandes e ir capturando ciertas zonas que estarán custodiadas por miles y miles de enemigos y quizás algún jefe.


COMO NOVEDAD: MODOS
MULTIJUGADOR ONLINE CON
HASTA 8 PERSONAS MÁS

GENERO: ACCION	PLATAFORMAS: PS3, 360, PC
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA	DESARROLLADORA: OMEGA FORCE

3
www.pegi.info

FIST OF THE NORTH STAR KENS RAGE 2

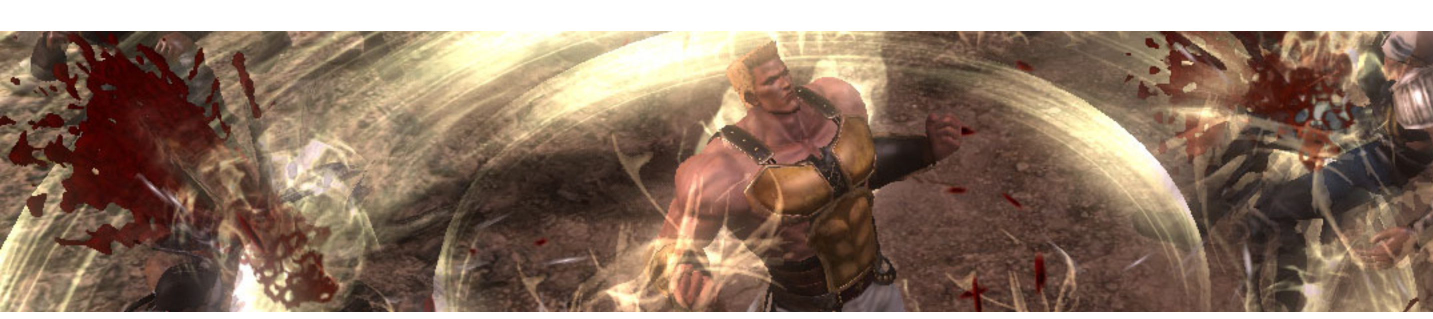
HISTORIA	7.3
GRAFICOS	6.5
MUSICA	6.6
JUGABILIDAD	6.7
TRADUCCION	4.5

NOTA 6.8



REALIZADO POR JUAN JOSE SUAREZ

Con respecto a su apartado grafico, solo podremos destacar el nivel detallado de los personajes principales y el gran numero de enemigos que aparecen en pantalla simultáneamente, por todo lo demás podremos decir que sus entornos son un poco vacíos y pobres y sus "efectos especiales" a la hora de golpear y de lanzar técnicas especiales dejan bastante que desear, a todo esto también se le añade otro toque bastante negativo en su apartado sonoro ya que presenta una banda sonora que no está nada mal, hasta que llevas una hora escuchando lo mismo una y otra vez y para la guinda, este título trae voces en japonés (algo por lo visto clásico y obligatorio) y textos y subtítulos en ingles, algo que por lo menos en su antecesor traía en castellano.



CONCLUSIÓN

Estamos ante un titulo que quizás decepcione hasta los fans de esta franquicia, ya que como novedad solo aporta un modo multijugador y si no tenemos con quien jugarlo, se va a hacer igual de monótono que su modo en solitario. Estamos hablando de un "rompebotones" puro y duro y francamente, la economía y la competencia no se inclinan a su favor.

ALIENS COLONIAL MARINES

MARINE EN PRIMERA PERSONA O XENOMORFO EN TERCERA

Aliens llega a nuestras consolas para hacernos pasar por momentos de tensión e inquietud con un juego cargado de acción pero un poco por debajo de sus expectativas

Aliens: Colonial Marines nos introducirá en una misión encomendada a un escuadrón de Colonial Marines, que sin duda será el ataque más grande conocido por parte de los aliens. Nos encontraremos en una nave abandonada, la U.S.S. Sulaco, que es recuperada orbitando LV-426. El argumento por supuesto es muy bueno ya que ha sido escrito por dos grandes escritores, Bradley y David Weddle conocidos de guiones para series como Star Trek: Deep Space Nine, Battlestar Galactica y CSI. Aunque este hilo argumental es nuevo y no se rige a ninguna de las películas conocidas, si es verdad, que mantiene la apariencia de estas y la ambientación.

Después de este poco de historia empezaremos a destripar el juego, sin in-







tención de hacer ningún spoiler pero si para que sepáis con que os vais a encontrar. Lo primero es deciros que el personaje se ajustará a nosotros, ¿Cómo es esto? Muy sencillo, conforme vayamos consiguiendo experiencia de juego, iremos obteniendo nuevas armas, algunas conocidas de las películas y otras no tanto, obtener mejoras para el personaje e incluso añadir complementos para todo el grupo.

El juego se ha tirado varios años en desarrollo y eso ha hecho que tanto el sistema de juego como el entorno gráfico no se ajusten a los juegos más punteros. Esto no quiere decir que estemos ante un juego 'viejo' en tecnología, pero si es verdad que los desarrolla

LOS AFICIONADOS A LAS PELICULAS DE LA SAGA RECONOCERÁN MÁS DE UNA DE SUS LOCACIZACIONES Y MULTITUD DE GUIÑOS

dores deberían haber hecho un repaso al diseño gráfico antes de publicarlo. Si nos vamos al modo cooperativo podemos comentar que este juego si trae, y lo mejor de todo es que es de hasta cuatro jugadores. Lo mejor de esto es que no tendremos que ir todo el rato acompañados, simplemente tenemos la opción de si necesitamos ayuda o queremos jugar solo un rato con amigos decirles que se unan y más tarde cuando se vayan continuar por donde se haya quedado la partida jugando en solitario.

En el modo multijugador estará más entretenida la cosa porque elegiremos entre Xenomorfo o Marine, esta opción de llevar bichos contra humanos es posible que os recuerde a un famoso juego exclusivo para Xbox pero no es igual. Este modo multijugador realmente se divide en cuatro submodos que son Exterminio, Escape, Superviviente y Duelo a muerte por equipos.

En Modo Exterminio tienes una de dos misiones. Si eres marine tu misión será colocar una bomba en el nido de los aliens, y por el contrario si eres Alien tendrá que evitar que esa bomba llegue a tu nido. Lo bueno de este modo es que probarás siempre las dos opciones porque cuando se acabe el tiempo de la primera ronda cambiarás de bando.

En el modo Escape se complica la cosa. Al principio parece fácil porque lo único que tendrás que hacer es re-

GENERO: ACCION

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

PLATAFORMAS: PS3, 360, PC

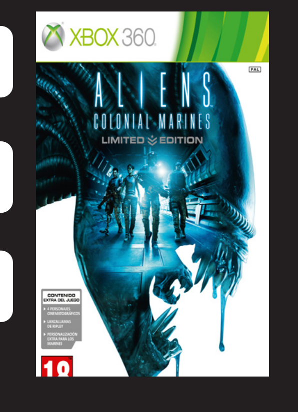
DESARROLLADORA: GEARBOX SOFTWARE



NOTA
6.7

ALIENS: COLONIAL MARINES

HISTORIA	6.8
GRAFICOS	6.0
MUSICA	6.8
JUGABILIDAD	5.3
TRADUCCION	9.9







tener la oleada de xenomorfos para que no escapen pero rápidamente te darás cuenta que la misión se irá complicando.

Modo Superviviente. Comenzamos con un reloj contando en nuestra contra. Tendremos tan solo unos minutos durante los que tendremos que aguantar la horda de xenomorfos que vienen a por nosotros y solo contaremos con una vida para aguantar este gran ataque.

Y por último el modo Duelo a Muerte por Equipos. No hay mucho que decir de este modo porque es el que siempre nos encontramos, y más habiendo dos bandos claramente diferenciados, así que la decisión es tuya: Marine o Xenomorfo.

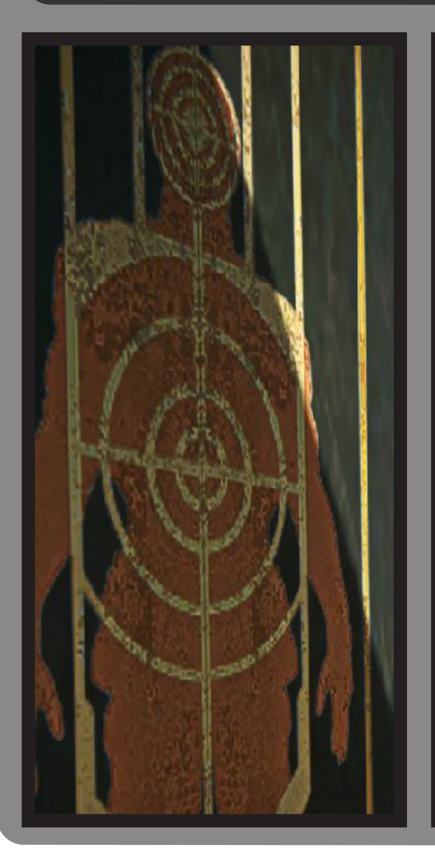
CONCLUSIÓN

Aliens: Colonial Marines es un juego que nos ayuda a seguir dentro del mundo de los Aliens, y que nos dará posibilidad de explorarlo nosotros mismo fuera de la gran pantalla y aunque es un juego con un buen cooperativo y cargado de elementos le ha faltado un poco para estar a la altura de los juegos de última generación.

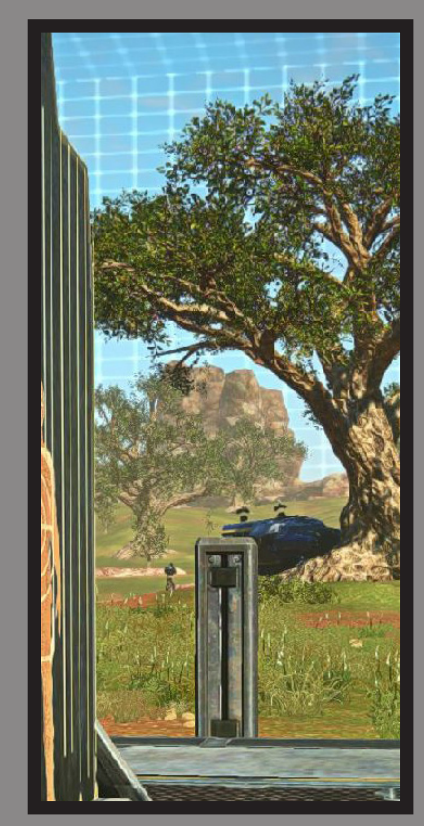
ALLGAME

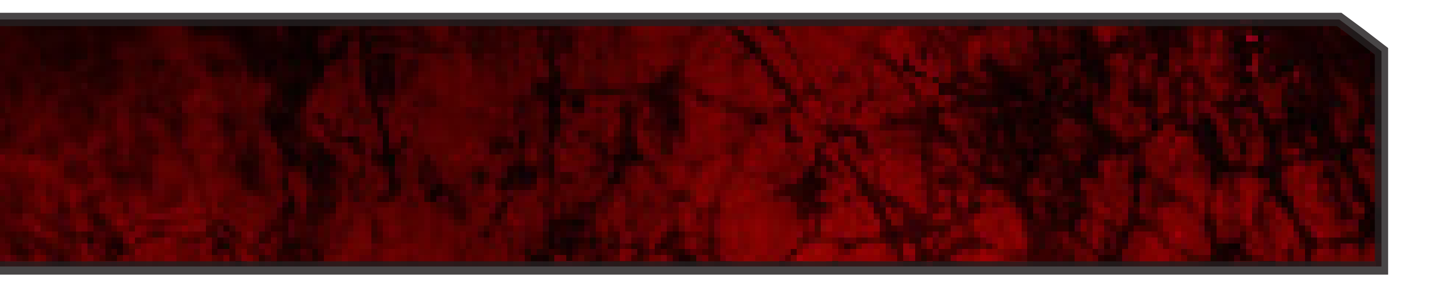
SNIPER: GHOST WARRIOR 2 YA ESTÁ A LA VENTA Y CON UNA ACTUALIZACIÓN GRATUITA

Sniper: Ghost Warrior 2 es un juego creado para los amantes de los juegos militares modernos: una intensa experiencia táctica en la piel del francotirador, multitud de ubicaciones del mundo real, gráficos increíbles, una IA avanzada y unas físicas inteligentes. Además, contará con un contenido descargable gratuito para el modo multijugador, que incluye dos mapas y un emocionante modo de juego extra.





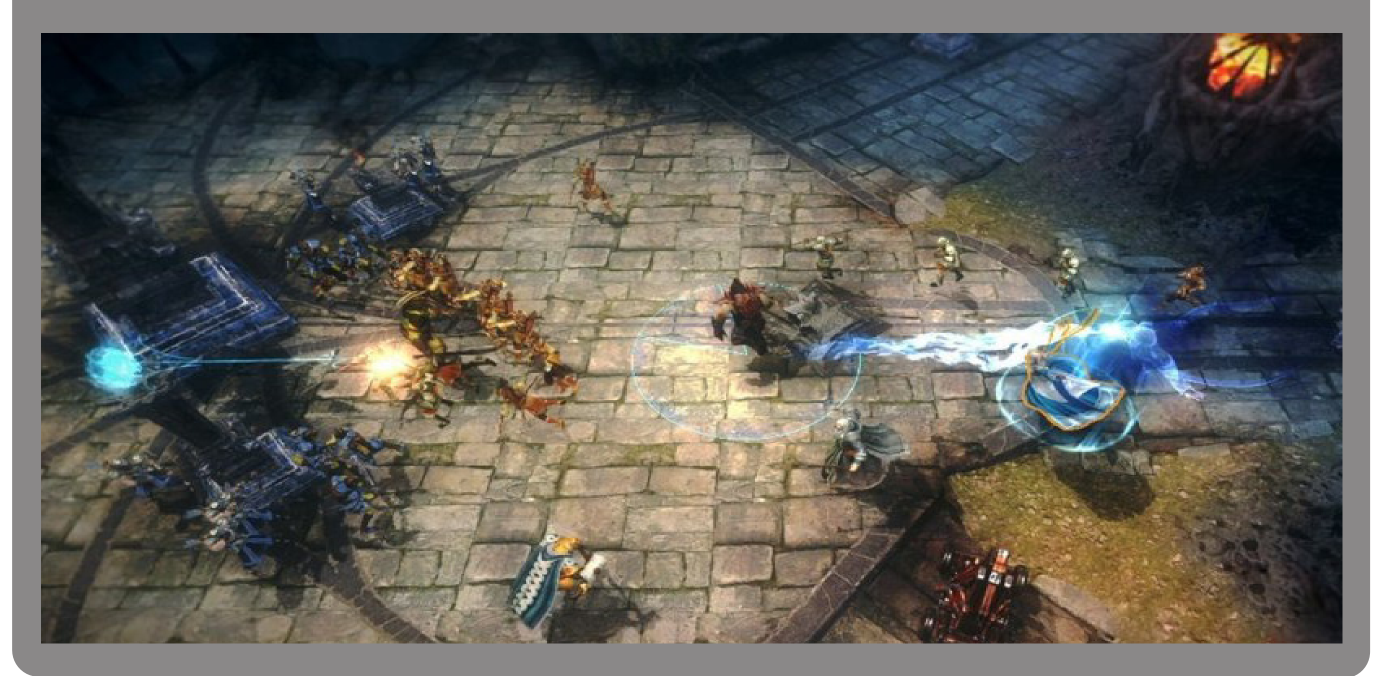




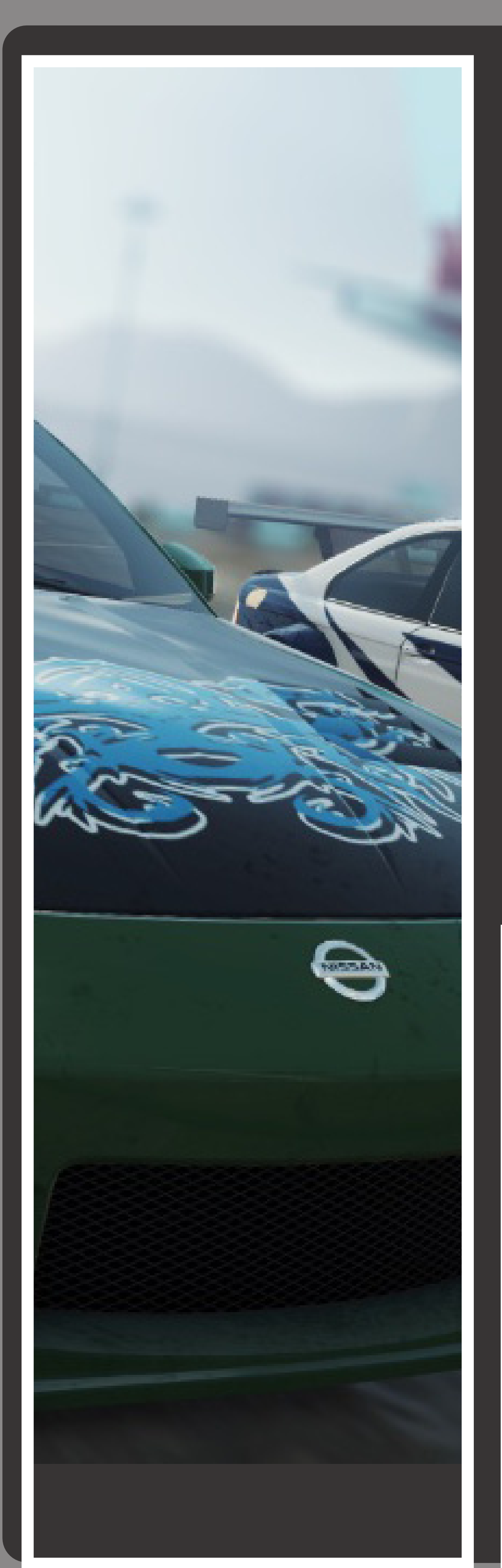
Nuevo modo de juego y nuevo mapa de Guardianes de la Tierra Media

Este nuevo modo es apto de uno hasta cinco jugadores que cooperarán en intensos combates en lo más profundo del las cavernas de las Montañas Blancas. Los compañeros de equipo deberán apoyarse los unos en los otros para intentar sobrevivir a las temibles oleadas de enemigos. Los jugadores deberán defender sus torres, combatir a los enemigos y eliminar a cada jefe para completar cada reto. Escoge a tus mejores tropas, equilibra el escuadrón y desarrolla la estrategia para superar cada reto.

Además, también está disponible el nuevo mapa de la Ciudad de los Goblins, en el que los jugadores combatirán en los oscuros túneles de las Montañas Nubladas, cerca del asentamiento del Rey Brujo.



NEED FOR SPEED SE ACTUALIZA



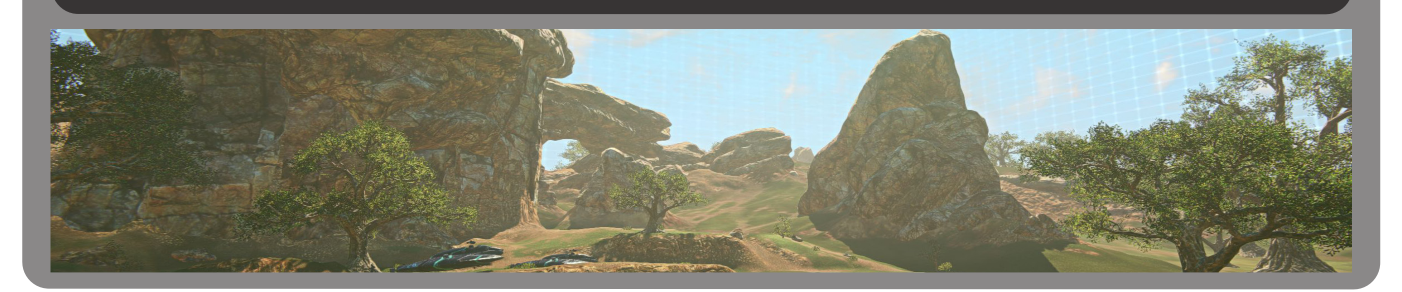
Electronic Arts anunció el lanzamiento de tres nuevos contenidos descargables para Need for Speed Most Wanted

Los nuevos contenidos ofrecen una nueva zona jugable en el aeropuerto de Fairhaven City, vehículos clásicos de películas de acción, y míticas carreras de Need for Speed.



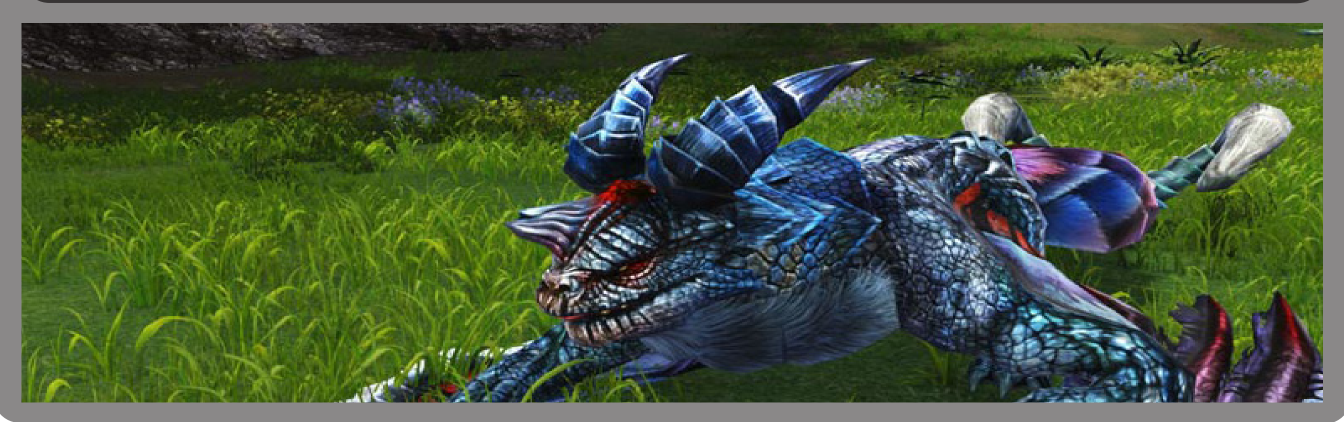
LA ACTUALIZACIÓN 04 DE PLANETSIDE 2

Desde el pasado 14 de marzo PlanetSide 2 tiene una nueva actualización. Entre otras mejoras, este extenso parche implementa el entrenamiento de realidad virtual (RV) y una renovada pantalla de mapa, también añade más mejoras para el vehículo "Flash". Además, ya puedes encontrar el Segundo episodio de la serie "War Correspondent" disponible.



LA BETA CERRADA DE DRAGON'S PROPHET HA COMENZADO

Todo el que logre obtener una clave para la beta cerrada podrá jugar a Dragon's Prophet. No obstante, aún no es tarde para los recién llegados, que todavía pueden registrarse en el sitio oficial (www.dragonspropheteurope.com) y hacer correr la voz de un nuevo mundo vasto y fascinante donde domar, cabalgar y luchar entre una inmensa variedad de dragones.



DIOS MÍO ... ¿ QUÉ HE HECHO ?

¿ MAMÁ ?

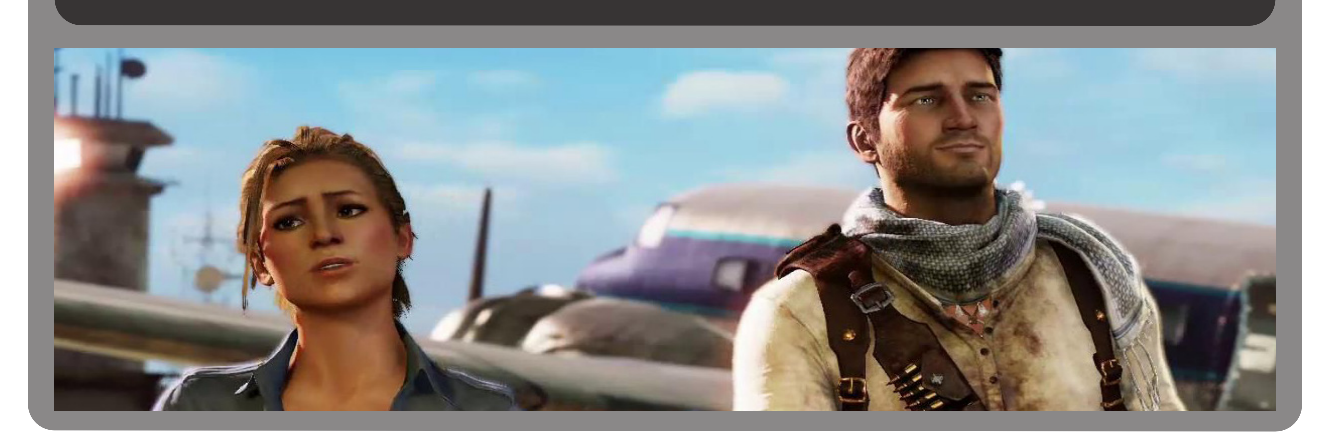
JFR 2013

http://jfrteam.deviantart.com/gallery

EL MODO MULTIJUGADOR DE LA ACLAMADA SAGA UNCHARTED ESTA DISPONIBLE DE FORMA COMPLETAMENTE GRATUITA

La diversión y la emoción procedentes del multijugador de Uncharted®3: La traición de Drake, que ya han disfrutado más de 3.5 millones de personas, será accesible desde PlayStation®Store sin coste alguno proporcionando nuevas formas de juego.

El multijugador de Uncharted®3: La traición de Drake puede jugarse durante todo el tiempo que se desee sin coste adicional, aunque existirán una serie de elementos o modos de juego adicionales que podrán comprarse si el jugador desea complementar su experiencia de juego.



DOS JÓVENES EMPRENDEDORES LANZAN LAPUERTADELCOLE, LA RED SOCIAL QUE CONECTA A LOS PADRES CON HIJOS EN LA MISMA CLASE

LaPuertadelCole es una plataforma gratuita que permite trasladar al entorno online las relaciones que se establecen entre los padres de los compañeros de clase de los niños. Esta aplicación, ideada por un joven matrimonio con hijos, mejora y permite así la comunicación entre padres de la misma manera que sucede en la puerta del cole. El lanzamiento de la versión beta en abierto se realizó el pasado 15 de febrero y, únicamente a través del boca a boca de amigos y familiares, resultó un éxito que superó todas las expectativas.

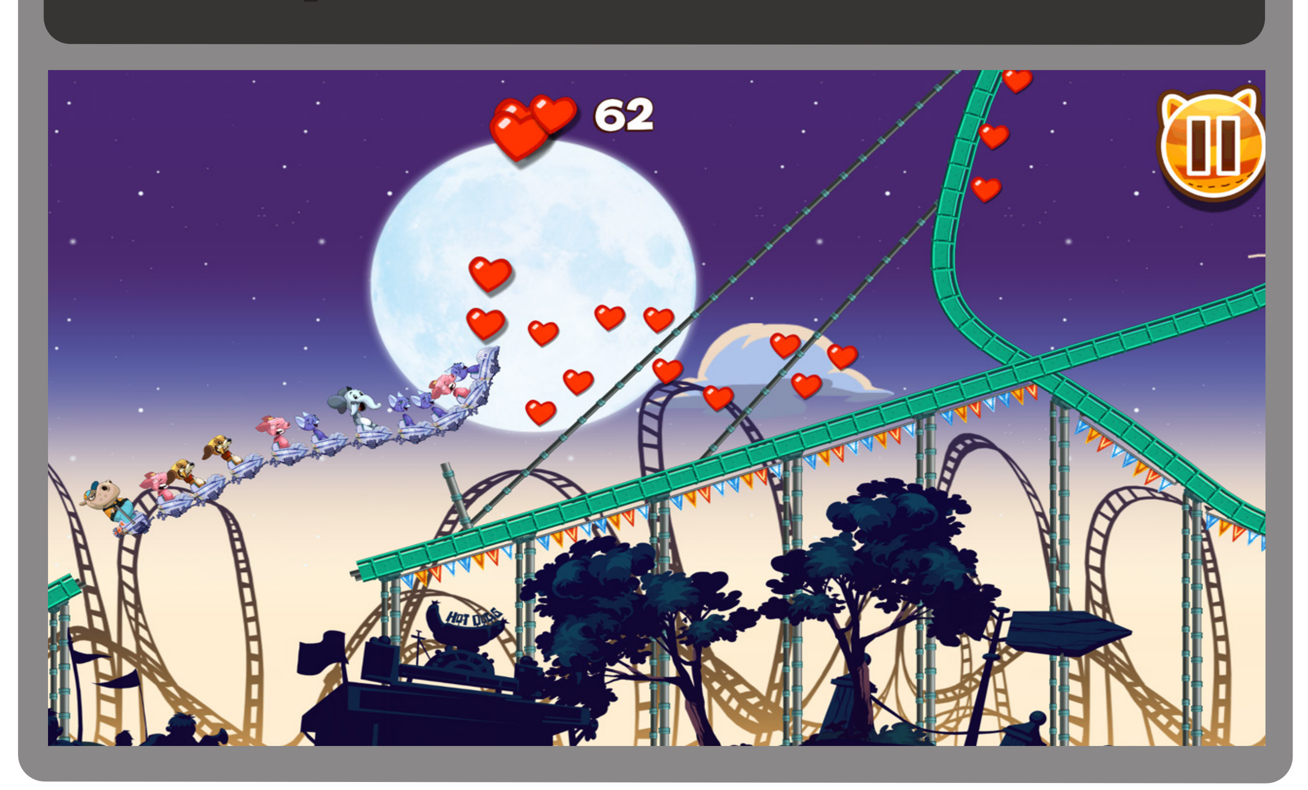
LaPuertadelCole es totalmente gratuita para los usuarios. Su interfaz es muy intuitiva y, como muestra el vídeo de presentación del proyecto, es muy fácil: solo hay que entrar en www.lapuertadelcole.com, registrarse, buscar el colegio donde está tu hijo, inscribirle y ¡ya estás en la clase de tu hijo!



NUTTY FLUFFIES ROLLER COASTER, EL JUEGO DE MONTAÑAS RUSAS MÁS SALVAJEMENTE DIVERTIDO

Este juego está ya disponible gratis para todos los usuarios de dispositivos iOS, y también para todos Android a través de Google Play y Amazon.

Cada jugador comienza como conductor de una atracción de madera, algo destartalada, pero que mejora rápidamente para ofrecer recorridos vertiginosos en una de las muchas montañas rusas que se encuentran en los Recorridos Extremos. A medida que los jugadores ganan monedas y acumulan corazones, avanzarán de nivel completando 26 recorridos diferentes en los que el jugador encontrará pistas realmente complicadas, como Caminos de madera, Caos metálico, Bucles retorcidos y Locura extrema.

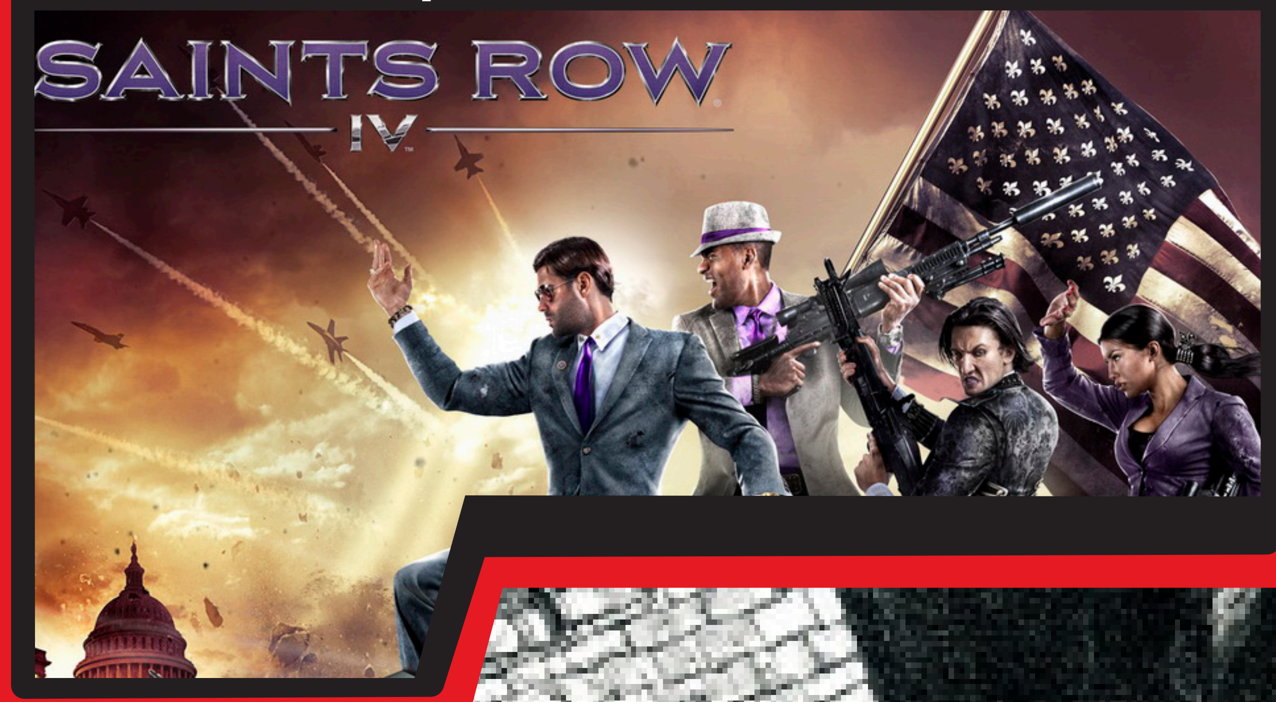



MEDAL OF HONOR WARFIGHTER™
YA A LA VENTA
PC DVD
XBOX 360
PS3
MEDAL OF HONOR WARFIGHTER
16
www.pegi.info
PC DVD ROM
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
Origin
DANGER CLOSE
EA
© 2012 Electronic Arts Inc., EA, el logo de EA y Medal of Honor son marcas registradas de Electronic Arts Inc. "", "PlayStation", "PS3", "PS3" y "" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, y los logos Xbox son marcas registradas de Microsoft group of companies y son utilizadas con licencia de Microsoft. El resto de marcas registradas son propiedad de sus respectivos dueños.
MEDALOFHONOR.ES
FACEBOOK.COM/MOH.SPAIN

AVANCES

ANUNCIAN SAINTS ROW 4

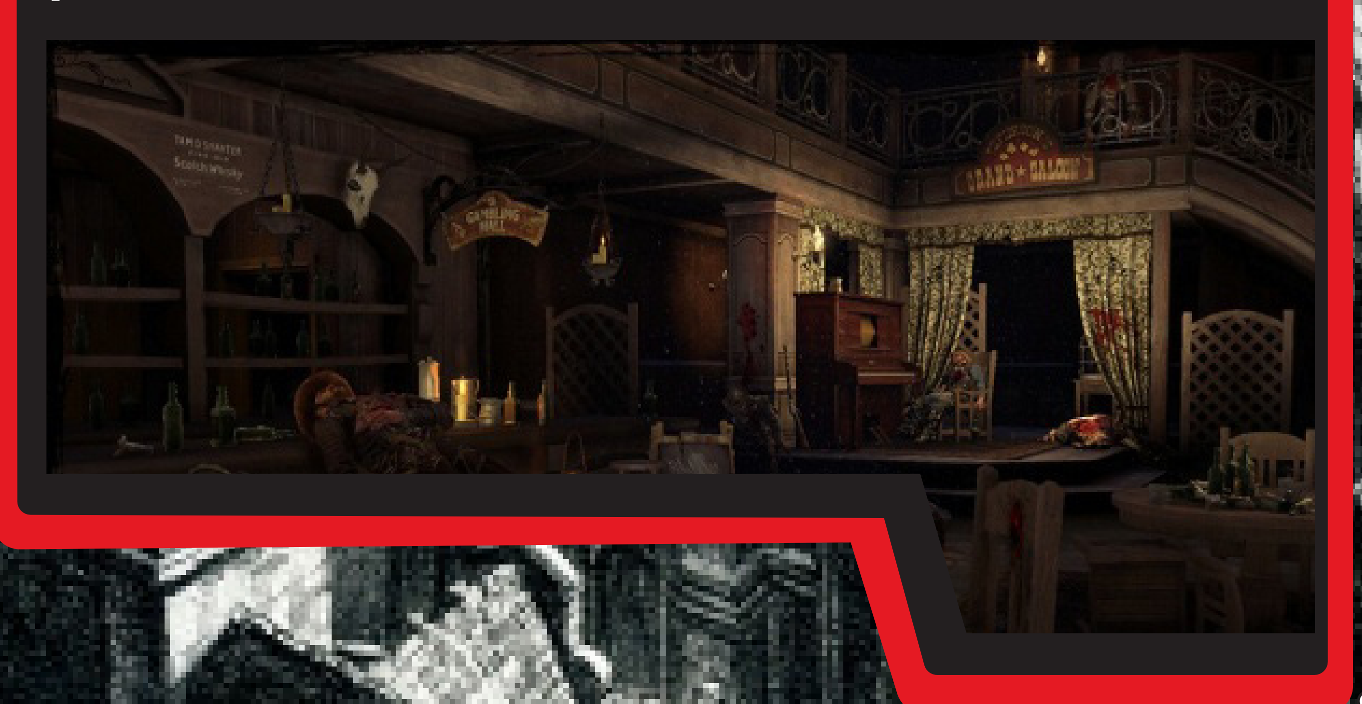
En Saints Row IV, el jefazo de los Santos resulta elegido para el cargo de presidente de los Estados Unidos. Sin embargo, la aventura de los Santos no ha hecho más que empezar. Ahora, la desbordante locura de la serie Saints dará un nuevo giro con una catastrófica invasión alienígena en la que los extraterrestres transportan a los Santos a una extraña simulación de la ciudad de Steelport. Utiliza superpoderes titánicos y lucha para liberar a la humanidad del control mental de Zinyak, el abuelo de los alienígenas. Escapa del mundo simulado en el que la tripulación de los Santos está atrapada o muere en el intento.



CON CALL OF JUAREZ GUNSLINGER PODRÉIS REVIVIR A LAS LEYENDAS DEL VIEJO OESTE

Desde el polvo de una mina de oro a la suciedad de una cantina, este juego es un homenaje auténtico a las historias y a la época del Salvaje Oeste. Cuando la justicia se vende al mejor postor, o la imparte el que desenfunda más rápido, ¿quién sabe lo que la libertad, o la misma justicia, significan de verdad?

Repleto de encuentros memorables con algunos de los personajes más notorios del Salvaje Oeste, como John Wesley Hardin, Billy el Niño o Jessie James, el juego difumina la línea que separa al hombre del mito. Todos tomaron su decisión, y ahora te toca a ti.



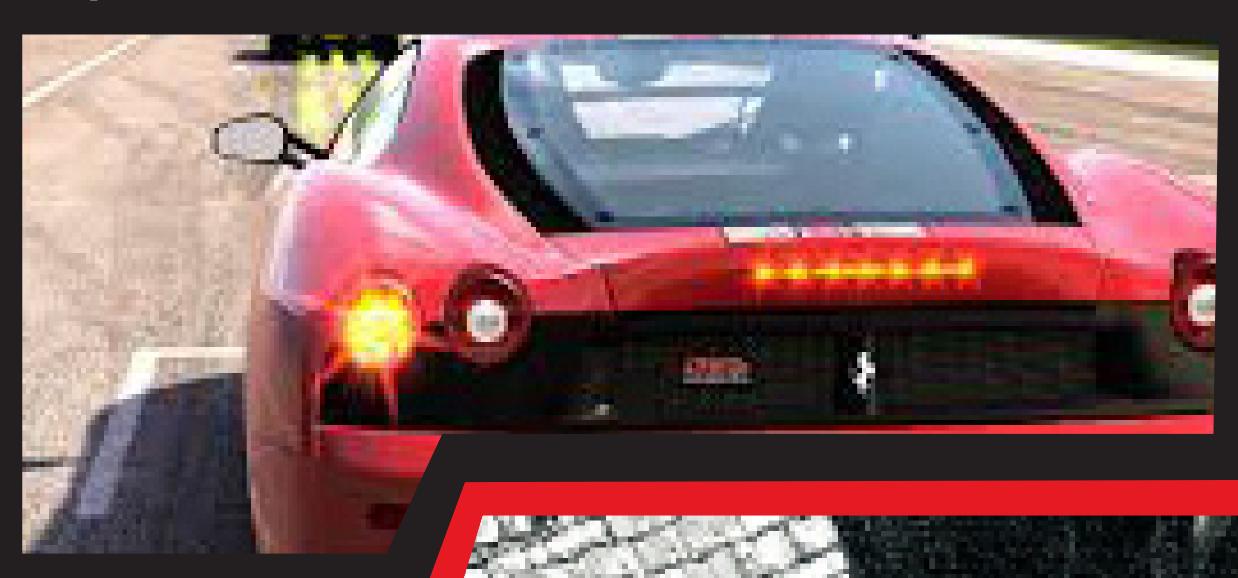
LLÉVATE A TODAS PARTES TU PROPIO ESTUDIO DE ANIMACIÓN EN 3D

Pon a trabajar a tus musas, porque este verano vas a poder crear tus propios cortos de animación en tres dimensiones con un equipo de animación que apenas pesa 330 gramos. Nintendo acaba de anunciar los primeros detalles sobre el software de animación Flipnote Studio 3D para Nintendo 3DS. Llegará este verano como descarga gratuita de Nintendo eShop.

LA 20ª ENTREGA DE LA HISTÓRICA SAGA TEST DRIVE SE DEDICA POR COMPLETO A LA HISTORIA Y PRESENTE DE FERRARI

Este último capítulo de la saga nos trae 70 años de historia de la marca a tus consolas Xbox 360 y PlayStation 3. El juego, que dispone de la licencia exclusiva de Ferrari, entregará una experiencia lo más real en circuitos históricos, a partir del 22 de marzo.

El juego nos trae más de 50 modelos de Ferrari reproducidos fielmente tanto en su interior como su exterior hasta el más mínimo detalle (Incluido motor, tapicería, dinámica de las ruedas (pinchazos)), así como 36 circuitos reales, tanto del pasado como del presente.



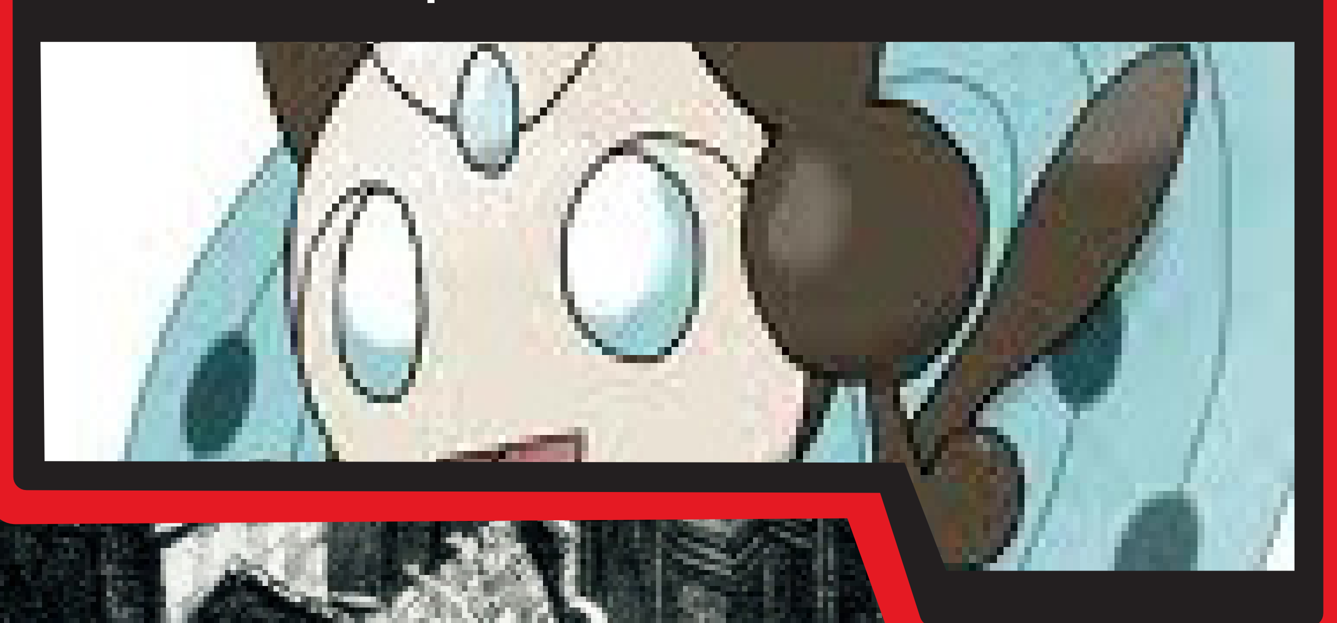


REFUERZA TU POKEDEX DE TESALIA CON EL POKEMON MELOETTA, DISPONIBLE EL 22 DE MARZO A TRAVÉS DE UN EVENTO DE DISTRIBUCIÓN ESPECIAL

Visita uno de los siguientes establecimientos entre el 22 de marzo y el 19 de abril para conseguir a Meloetta para tu juego: Blade Center, Canal Ocio, El Corte Inglés, Fnac, Game, GameStop, Hipercor, Media Markt, Saturn, Toys'r'Us o Worten.

Para conseguir a Meloetta, necesitarás:

Una consola Nintendo DS, Nintendo DSi, Nintendo DSi XL o Nintendo 3DS, una copia de Pokémon Edición Negra, Pokémon Edición Blanca, Pokémon Edición Negra 2 o Pokémon Edición Blanca 2 y no tener más de 11 Tarjetas misteriosas.

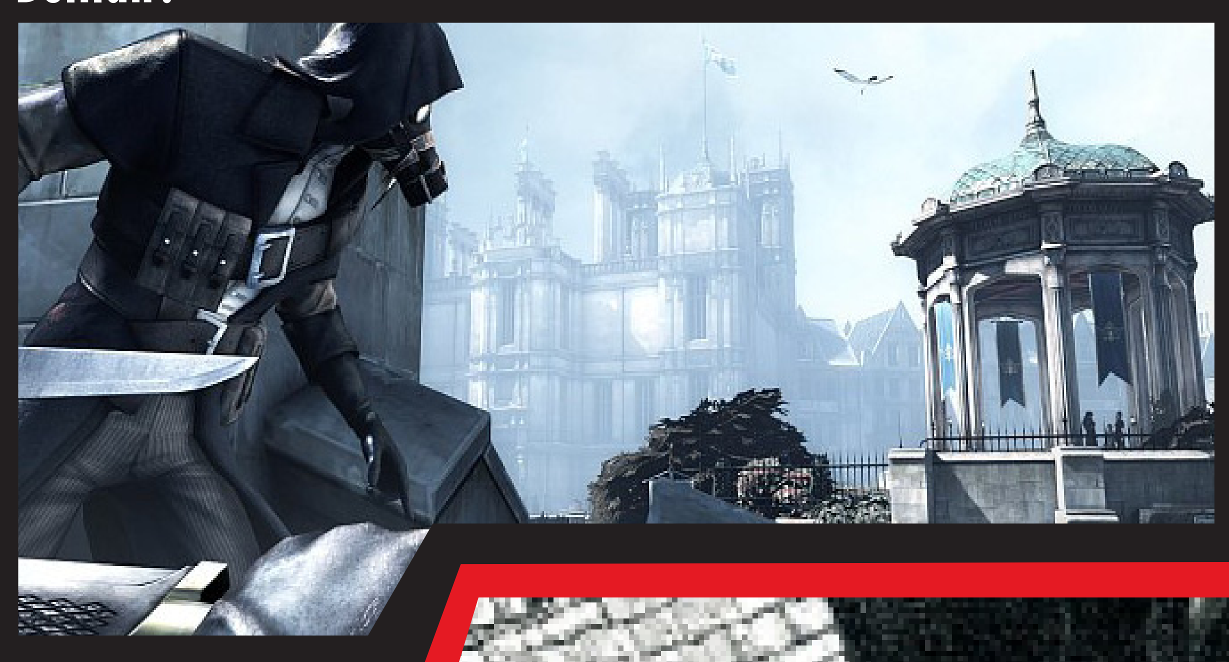


WARNER BROS. INTERACTIVE ENTERTAINMENT Y TT GAMES ANUNCIAN QUE LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES

Aprovechará el innovador GamePad de Wii U, pues se podrá explorar Gotham utilizando el mapa interactivo y elegir a sus personajes de DC favoritos para crear un poderoso equipo de héroes, todo controlado desde la pantalla táctil de la consola.

EL PUÑAL DE DUNWALL, EL SEGUNDO PACK COMPLEMENTARIO DE DISHONORED, ESTARÁ DISPONIBLE EN EUROPA EL 16 DE ABRIL PARA XBOX 360 Y PC, Y EL 17 DE ABRIL PARA PS3

En El puñal de Dunwall te convertirás en Daud, el legendario asesino que mató a la emperatriz, y podrás acceder a sus armas, artilugios, aliados y poderes sobrenaturales. Tras asesinar a la emperatriz y cambiar irremediablemente la suerte de Dunwall, decides buscar la redención. El Forastero te desvela la clave para lograr tu expiación, pero ¿quién, o qué, es Delilah?





EL JUEGO DEL AÑO, YA A LA VENTA



EN EL PRÓXIMO NÚMERO...
ARMY OF TWO: THE DEVILS CARTEL
GOD OF WAR ASCENSION
GEARS OF WAR JUGDEMENT


CREATIVE
FUTURE
DEAD ISLAND
RIPTIDE
CONOCE SIEMPRE
LAS ULTIMAS
NOVEDADES
SIGUENOS EN
DEEP
SILVER